MAGIA I MIECZ
MAGAZYN GIER SF i FANTASY
nr 4/93
cena 25000 zł
indeks 322954
KRYSZTAŁY CZASU
tworzenie nowych bohaterów
ROZSZERZENIE GRY "MAGIA I MIECZ"
nowe postacie, nowe czary
NIEPROSZONY GOŚĆ
nowa przygoda dla całej drużyny
GRA STRATEGICZNA
nowe zadanie

W PIĄTYM NUMERZE:

"KRYSZTAŁY CZASU"

wszystkie pozostałe profesje
pierwsze potwory z BESTIARIUSZA

★

NOWA PRZYGODA

★

GRA STRATEGICZNA

dalszy ciąg zasad, nowe zadanie

★

"CENNY PIERŚCIEŃ"

umiejscowione na Orchii opowiadanie
Tomasza Kołodziejczaka

★

... i nie tylko!

GDZIE KUPIĆ NASZ MAGAZYN:

WARSZAWA I OKOLICE
- ☛ W KIOSKACH JARD-PRESSU
- ☛ W KSIĘGARNIACH:
  - U Izy
  - Belwederska

GDAŃSK
- ☛ W SIECI DAT-PRESSU

ŁÓDŹ
- ☛ W SIECI BURPRESSU

POZNAŃ
- ☛ W SIECI UNIVERSSU

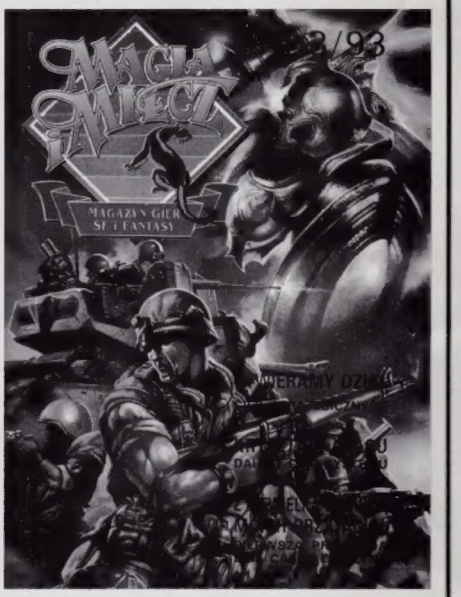
OD NR 4 TAKŻE W KIOSKACH RUCHU!

POPRZEDNIE NUMERY

JESZCZE DO NABYCIA
ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM
W FIRMIE

GNIADEX

00-785 WARSZAWA
ul. Grottgera 3 m.13



MIECZEM I MAGIĄ

Witajcie,

Oddajemy wam wreszcie 4 numer "Magii i Miecza", bijąc się przy tym w piersi, ale to nasza wina z tym opóźnieniem. Mieliśmy ambitny plan samemu złożyć i złamać numer, ale bandy goblinów i watahy wargów ciągle niszczyły nam to, co zrobiliśmy.

Sami wiecie jak trudne i ciężkie jest życie w Orchii. Sądzimy jednak, że wznieśliśmy na tyle potężne mury obronne, iż od tego numeru żadne bandy nie zagrożą nam w terminowym ukazywaniu się kolejnych numerów. Mówiąc serio, na opóźnienie złożyło się kilka przyczyn. Powiecie zaraz – tak, wakacje, redakcja zwinęła manatki i pojechała odpoczywać. Niestety nie, chociaż bardzo byśmy tego chcieli. Całe wakacje spędziliśmy przy komputerze, najpierw walcząc z różnymi jego kaprysami, a potem ucząc się obsługi programów DTP. Wszystko to mamy nadzieję zaowocuje w przyszłości, pozwalając nam urozmaicać i wzbogacać nasz/wasz magazyn.

Drugą przyczyną opóźnienia było oczekiwanie na rejestrację naszego tytułu w Sądzie i wpisanie go do rejestru czasopism. Otrzymaliśmy ją dopiero 8 września.

Rynek dystrybucyjny zmusił nas do sprzedawania od nr 4 pewnej partii egzemplarzy za pośrednictwem kiosków RUCH. Mamy nadzieję że dzięki temu łatwiej będziemy dla Was osiągalni. Wprowadzamy, także od tego numeru, cenę detaliczną na okładkę, gdyż MiM była sprzedawana po przeróżnych cenach – od 25 000 do 35 000 zł. W dalszym ciągu nasze i wasze pismo kształtuje swoje oblicze i czy wyjdzie z niego piękna księżniczka czy szpetny ork pokaże czas.

Chciałbym jeszcze powiedzieć kilka słów o prenumeracie. Uważamy, że jest to najlepsza forma współpracy redakcji z czytelnikami. My ze swojej strony będziemy wiedzieli jakie jest zainteresowanie naszym czasopismem, a z drugiej strony Wy nie będziecie musieli biegać i go szukać. Oczywiście jest w tym całym systemie wiele raf i niedogodności, jak chociażby zgubienie przesyłki przez pocztę, jest to jednak nikły procent z całościowej wysyłki i w takich wyjątkowych przypadkach redakcja wyśle do prenumeratora pismo ponownie. Chciałbym w tym miejscu zapowiedzieć, że prenumeratę na dotychczasowych warunkach przyjmujemy do 7 numeru włącznie. Dalej sami nie wiemy jak będą się kształtowały ceny, itd. Dlatego w grudniowym numerze zamieścimy informację o warunkach prenumeraty na pierwszy kwartał 1994 roku. Jednocześnie prosimy naszych czytelników o nie dokonywanie przedpłat prenumeraty w chwili obecnej na następny rok.

I jeszcze kilka słów o cenie naszego czasopisma. W kilku listach postawiono nam zarzut, że jesteśmy drogim pismem. Muszę tym głosom przyznać rację, jednak na cenę naszego magazynu głównie ma wpływ niewielki nakład – 5000 egz. I z tym wiążą się wysokie koszty własne, koszty druku i przygotowania każdego numeru. Gdybyśmy mieli np. nakład tylko 4 razy większy i sprzedawali się w 80%, to w tej samej cenie pismo mogło by być w połowie kolorowe albo kosztować znacznie mniej. Niestety nasza wysoka cena jest konsekwencją niskiego nakładu i możemy jedynie obiecać,że dołożymy wszelkich starań, aby pismo przynosiło satysfakcję i było warte swojej ceny. Z każdym kolejnym numerem staramy się wychodzić naprzeciw życzeniom naszych czytelników i uatrakcyjniać zawartość.

Przechodząc teraz do bieżącego numeru MiM, chcę zwrócić Waszą uwagę na kilka nowych rzeczy. Jeśli chodzi o "Kryształy Czasu", to przyspieszyliśmy druk sposobów tworzenia nowych bohaterów. Dopominaliście się tego w licznych listach. W następnych numerach zamieścimy opis pozostałych profesji, bogów i czary z pierwszych kręgów magii. Jest to jednak obszerny materiał i dlatego musimy go dzielić. Od 5 numeru " Magia i Miecz" będzie miała 48 str., co pozwoli nam przyspieszyć wprowadzanie systemu "Kryształy Czasu", a pozostanie jeszcze miejsce na inne materiały. Ponadto interesująca przygoda, a właściwie możecie ją potraktować jak część większej kampanii, gdyż w piątce zamieścimy jej kontynuację. Z innych materiałów dwie relacje z imprez RPG, jakie odbyły się w tym roku – jedna tuż przed wakacjami i druga zapowiadana przez nas RPG na żywo, która odbyła się w lipcu. Ponadto dwie recenzje z gry BATTLETECH i stały już dział dla miłośników gier strategicznych. Chciałbym Wam jeszcze zwrócić uwagę na interesujący artykuł "Czarownik Damazy – O niewidzialności". Jest to opracowanie czaru *Niewidzialność* na podstawie systemu Advanced Dungeons & Dragons i jeśli ta forma i tego typu artykuły spotkają się z waszym zainteresowaniem, to będziemy kontynuowali ten cykl. Przygotowaliśmy także niespodziankę dla wszystkich miłośników gry planszowej "Magia i Miecz". W tym numerze publikujemy dodatkowe rozszerzenie do modułu "Miasto". Wytnijcie karty i dołączcie do całego zestawu gry. Na odwrotnej stronie zamieściliśmy listę pytań i odpowiedzi na najczęściej spotykane problemy z interpretacją niektórych zasad.

Na zakończenie życzę wszystkim przyjemnej lektury, a sam myślami jestem już przy następnym numerze, który zapowiada się jeszcze ciekawiej.

(JR)

MIECZEM I MAGIĄ

SPIS TREŚCI:

LISTY	**2**
BATTLETECH - RECENZJA	**4**
CZAROWNIK DAMAZY O NIEWIDZIALNOŚCI	**6**
KRYSZTAŁY CZASU	
TWORZENIE NOWYCH BOHATERÓW	**10**
PRZYGODA: NIEPROSZONY GOŚĆ	**27**
KLUBY	**34**
SZEDARIADA '93	
ORKON '93	
KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH	**36**

umieszczajc
resu-
RPG
at 20)
17/3
ustów
Pla

PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Redaguje zespół: Jarosław Musiał, Jacek Rodek, Darosław J. Toruń

Wydawca: MAG **Scan & clean:** Razer

Adres do korespondencji:

Jacek Rodek "MAG"

00–657 Warszawa

Plac Konstytucji 5/10

Drodzy Czytelnicy!

Tym razem większa część kącika korespondencji trochę w stylu *Sage Advice*. Na wybrane przez siebie listy i zawarte w nich pytania odpowiadają nasi dwaj Mistrzowie – jako pierwszy Artur Szyndler, tatuś KRYSZTAŁÓW CZASU (i nie tylko), a po nim Wojtek Zalewski, sprawca i autor działu strategicznego.

Na początku dziękuję za listy, które dotarły do redakcji. Na wszystkie skierowane do mnie starałem się odpowiedzieć indywidualnie. Niektóre z nich zawierały szczegółowe pytania, dotyczące zasad KRYSZTAŁÓW CZASU. Wybrałem kilka z tych pytań i chcę na nie odpowiedzieć jeszcze raz, na łamach tej rubryki. Oto one:

W jaki sposób, pomijając zmianę POZ, można zwiększyć takie współczynniki jak WIARA i ZAUWAŻENIE? Jakie czyny mogą je zwiększyć, jakie zdolności ponadnaturalne?

Paweł Luty, Kraków

Współczynnik WIARA na stałe można podnieść kilkoma sposobami. Po pierwsze – w KRYSZTAŁACH CZASU istnieją czary (typu Cud czy Życzenie), które mogą ją podnieść o k5 pkt. Po drugie – MG może w swej przygodzie stworzyć taką sytuację, podczas której zachodzi wizualny kontakt z prawdziwym obliczem bóstwa. Tego typu doświadczenie zwykle przyczynia się do podniesienia Wiary o premiowany rzut 2k10 pkt. Po trzecie – przeczytanie magicznych ksiąg (a szczególnie Ksiąg Wiedzy) może podnieść Wiarę o wielkość, podaną w opisie takiej księgi. Po czwarte – MG może założyć, że bardzo długie (np. przez 5 lub 10 lat), nieprzerwane przebywanie z kapłanami własnej wiary może zwiększyć ten współczynnik o zależną od niego wielkość, np. o k5 pkt. Po piąte wreszcie MG może stwierdzić, że WI mogą zwiększyć heroiczne czyny, dokonane w obronie swego bóstwa (np. o k2 pkt). Wszystkich sytuacji, które mogą wpłynąć na podniesienie tego współczynnika nie sposób wymienić; tworzy je samo życie naszego "awanturnika". Na niektóre z tych możliwości można natknąć się, przeglądając zdolności nadnaturalne lub listę zawodów.

Współczynnika Zauważenie w teorii nie można podnosić, gdyż nie zależy on bezpośrednio od postaci, a od bogów. Z tego też powodu poza jedną wrodzoną nadnaturalną zdolnością (Ulubieniec bogów) i kilkoma specyficznymi księgami wiedzy nie można go podnosić. MG jednak jak zawsze może stworzyć sytuację, w której podnie[sienie] WAŻENIA może się dokonać.

Czy istnieje możliwość zm[iany] teru postaci w trakcie gry ([MG] gracza). Jeśli tak, to w jaki s[posób] kich okolicznościach?

Paweł L[uty]

Charakter postaci w KRYSZTAŁACH CZASU można teoretycznie zmienić w dowolnym momencie, zarówno na życzenie gracza, jak i MG. Jest to jednak obwarowane trzema ograniczeniami.

Po pierwsze – przy dowolnej zmianie charakteru, niezależnie od tego – świadomej czy nie, ilość punktów doświadczenia postaci ulega jednorazowemu, stałemu zmniejszeniu o połowę. Nie traci się jednak aktualnego, osiągniętego dotychczas POZ. Na przykład rycerz, posiadający 300 PD i będący na 4 POZ, który zmienia charakter z praworządnego złego na praworządny dobry traci 150 PD, ale nadal zachowuje 4 POZ. Jednak teraz, żeby awansować na 5 POZ musi zdobyć 350 PD, a nie 200, które mu brakowało przed zmianą charakteru.

Po drugie – na życzenie gracza można zmienić charakter tylko na taki, który jest dostępny dla profesji postaci, co oznacza, że np. charakter paladyna lub czarnego rycerza w ogóle nie może ulec zmianie. W wyjątkowych przypadkach, nakładając ograniczenia na niektóre zdolności lub/i stwierdzając, że postać odtąd będzie otrzymywała tylko połowę należnych jej za daną akcję punktów doświadczenia, MG może odejść od tej reguły i pozwolić np. by paladyn, rycerz czy gwardzista zmienił charakter z praworządnego na neutralny. Po trzecie – zmiana charakteru musi być udowodniona czynami, które są szczególnie zgodne z nowym charakterem, np. postać, chcąca stać się zła musi wcześniej te swoje chęci udowodnić poprzez jakieś typowo złe uczynki.

Jak rozumieć zwrot: "Szansa znalezienia nauczyciela wynosi 1% na każde 10 spotkanych osób." Jak powinien postąpić MG, gdy gracz po przybyciu do miasta deklaruje, że szuka nauczyciela?

Paweł Luty, Kraków

Powiedzmy, że nasz bohater po długiej wędrówce przybywa do miasta, które liczy 15 tysięcy mieszkańców i postanawia odbyć szkolenie, w którym szansa znalezienia nauczyciela wynosi 1% na każde 10 spotkanych osób. MG powinien oczywiście przełożyć to na konkretną, dającą się wykorzystać w zaistniałej sytuacji liczbę. Robi się to w następujący sposób. Najpierw musi od społeczności miasta odjąć kobiety, dzieci, starców, kalekich i osoby na pewno bezużyteczne bądź niedostępne dla naszego bohatera (a więc np. więźniów, kucharzy, itp) – dla ułatwienia można przyjąć, że stanowią oni ok. [50%] ogólnej populacji. A więc poszukiwany [nau]czyciel może być znaleziony tylko wśród [15]stałych 10% (1500 osób) i tylko te osoby [bra]ne pod uwagę. W tym przypadku nasz [bo]hater, poświęcając pewną ilość czasu (np. [tyd]) z pewnością znajdzie potrzebnego [nau]czyciela, jako że mając 1500 osób do [dys]pozycji ma szansę równą 150% (1 % za każde 10 osób). W pewnych sytuacjach pula osób, wśród których można znaleźć nauczyciela będzie mocno modyfikowana przez MG. Może to być spowodowane na przykład przez to, że nasz bohater należy do innej rasy, że ludzie obawiają się zarazy i unikają kontaktów z przybyszami z zewnątrz, że w mieście rozwiązano jakiś duży oddział wojska i wyszkoleni żołnierze szukają zajęcia, choćby jako nauczyciele, itd. Pomysłowy MG może opracować swój własny sposób prowadzenia obliczeń lub wprowadzać dowolne, logiczne ograniczenia lub ułatwienia.

Powiem jeszcze, co ja robię w takich wypadkach. Otóż założyłem sobie, że biegłość w jakiejś standartowej broni można uzyskać w dowolnej wiosce lub mieście. Przyjąłem też, że pozostałe szkolenia z wyjątkiem kilku najbardziej zaawansowanych można odby[wać] tylko w miastach, natomiast te zaawans[owane] (jak podwójny specjalista, mistrz, a nawet tarczownik) tylko w Ostrogarze lub Get-warr-garze i to tylko pod warunkiem, że ma się odpowiednie znajomości.

Dlaczego w 1 numerze czasopisma "Magia i Miecz" planeta nazwana jest raz Orchia, a innym razem Ochria? Czy to tylko błąd w druku?

Janek Kowal, Gdańsk

Wszyscy mieszkańcy świata istniejącego w grze KRYSZTAŁY CZASU nazywają swoją planetę Orchią, co ma symbolizować, że panują na niej orki i różni ich pobratymcy. Wszyscy, z wyjątkiem ludzi – ci bowiem twierdzą, że jako istoty najbardziej wszechstronne są przynajmniej współwłaścicielami tego świata. Z tego też powodu przekręcają jego nazwę i nazywają całą planetę Ochrią. Jak więc widać obydwie nazwy są prawidłowe.

(Artur Szyndler)

Dziękuję za liczną korespondencję z uwagami na temat kącika gier strategicznych. Większość z Was chwali pomysł stworzenia takiego działu i deklaruje chęć dalszego udziału w "Zadaniach". Nie mogę się powstrzymać przed zacytowaniem choćby dwóch tego typu listów.

Bardzo ucieszyło mnie pojawienie się po raz pierwszy na rynku (i w "Magii i Mieczu") klanu miłośników gier strategicznych. Jest to (chyba?) pierwszy tego typu kącik dla ludzi zafascynowanych grami strategicznymi. To bardzo dobrze, że ktoś (wielkie dzięki!!!) wpadł na tak fantastyczny pomysł. Niestety głównym problemem fanów gier wojennych jest brak partnerów do tej wspaniałej gry. Uczestnictwo w "klanie" pozwoli na grę, sprawdzenie się oraz nawiązanie kontaktów z podobnymi jak ja fanatykami. Przeprowadzony ranking pozwoli na zorientowanie się w swoich możliwościach i umiejętnościach (czego nie da nam walka

z komputerem czy partnerem, który jest nam dobrze znany). Poznanie kilku osób o podobnych zainteresowaniach pozwoli na rozgrywanie bitew o większym stopniu komplikacji (ktoś dowodzi korpusem i przekazuje rozkazy dla dowódców brygad czy dywizji) oraz samodzielne tworzenie i rozgrywanie bitew z innych okresów niż II Wojna Światowa.

A na koniec trochę krytyki. Pojawiły się w tekście błędy typu pominiętego lub przekręconego wyrazu czy kilku, co zupełnie zmieniało sens i logikę danego przepisu (oczywiście starzy wyjadacze i tak wiedzą o co chodzi i dlaczego alianckie jednostki pancerne nie mogą prowadzić walki ogniowej).

I to wszystko co chciało mi się wyszukać.

Z wodzowskim pozdrowieniem,
TPK–2203
(alias TPK–7 or Black Eye)

Brawa za kącik strategiczny! Przeglądając "Magię i Miecz" odkryłem ten dział mimo, że ktoś włożył imponujący wysiłek w ukrycie go przed okiem potencjalnego klienta. Należałoby jego istnienie wyraźnie zaznaczać na okładce. KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH zapowiada się na pierwszy w Polsce (a przynajmniej pierwszy spotkany przeze mnie i moich znajomych) profesjonalnie zrobiony dział poświęcony klasycznej strategii. Czegoś takiego jeszcze nie było. Gra planszowa (mamy nadzieję, że będą dalsze mapki, najlepiej łączone z poprzednimi!), jest napisana według najlepszych kanonów gatunku, chociaż autor nie ustrzegł się pewnych niedociągnięć. Stanowczo niedopracowany jest desant spadochronowy, który wymaga poprawek (np. stosunkowo słabym desantem można zniszczyć znacznie silniejszego przeciwnika, a oddziały przeprowadzające walkę przy lądowaniu mogą po jej wygraniu przemieścić się i wziąć udział w kolejnym starciu). Jednak te niedociągnięcia nie przesłaniają dobrej roboty autora. Popieramy inicjatywę! Oby tak dalej!

Marcin Kucharski

Niektórzy nadesłali uwagi, dotyczące samych przepisów i ich ewentualnych nieścisłości. Na dwa listy chciałbym zwrócić szczególną uwagę.

Pierwszy z nich to list pana Janusza T. J. Kusińskiego z Warszawy. W korespondencji swej zawarł Pan szczegółową analizę kolejnych punktów z instrukcji, wytykając im braki i niejasności. Duża część Pańskich uwag była słuszna, toteż w następnych numerach naszego czasopisma będziemy uzupełniali przepisy, stwarzając system o wiele bardziej szczegółowy. Pamiętajmy jednak, że system ten będzie uzupełniany w zasadzie cały czas stosownie do konkretnych sytuacji na polu bitwy.

Drugi list, o którym chciałbym tutaj wspomnieć to korespondencja Pana Macieja Matuszewskiego z Gdańska, który pokusił się o rozwiązanie Zadania nr 1 przyjmując wyjątkowo duży stopień ryzyka (nie będę go na razie omawiać, by nie ułatwić innym rozwiązania tego problemu). Serdecznie Panu dziękuję za wyjątkowo rzetelną i dogłębną analizę Zadania nr 1, zawierającą szczegółowy algorytm postępowania, a w nim wiele założeń uwarunkowanych zwycięstwem lub porażką oddziałów desantu powietrznego. Rzadko się zdarza czytać coś napisanego z taką znajomością rzeczy.

I jeszcze jedno. W wielu listach pytacie jak będą rozstrzygane walki (rzuty kostką). Otóż autor zadań zanim dostanie pierwszą odpowiedź, rzuca kostkami i odpowiednim atakom przypisuje później odpowiednie wartości. W ten sposób zapewnione są równe szanse dla wszystkich graczy.

Awizuję również problem "Wielkiej Gry Wojennej", która odbędzie się 10 października 1993 roku. Wszystkich zainteresowanych proszę o kontakt ze mną.

(Wojciech Zalewski)

W poprzednim numerze MiM zapowiedzieliśmy utworzenie w dziale listów specjalnej rubryki, przeznaczonej dla wszystkich poszukujących partnera do gry. Teraz jej prawdziwa inauguracja. A więc: jeżeli jesteś sam, nie masz z kim grać w swoim mieście, poznałbyś chętnie innych graczy i zmierzył się z nimi w grach fabularnych, strategicznych czy innych – napisz do nas, a zamieścimy twój adres.

Poniżej pierwsze z takich adresów:

Chciałbym spędzić chociaż kilka dni w Orchii. Jeśli na terenie Kielc jest jakaś grupa czy mistrz proszę o kontakt.

Alex Pszczoła
ul. Piękoszewska 323
25–645 Kielce

Chciałbym nawiązać kontakt z wielbicielami RPG w moim wieku.

Krzysztof Pilarz (lat 13)
ul. Krępa 10
59–325 Przemków

Wychodząc naprzeciw tym, którzy nie mają możliwości zagrania w grę fabularną tylko dlatego, że brak jest zainteresowania w gronie ich kolegów pragnę założyć wraz z przyjaciółmi Klub Gier RPG, w którym nie tylko można będzie grać, ale też wykazać się umiejętnościami twórczymi, zostając Mistrzem Gry. Za pośrednictwem "Magii i Miecza" chciałbym zaapelować do tych, którzy mieszkają w Gorzowie Wielkopolskim lub okolicach, by skontaktowali się ze mną:

Mariusz Rutkowski
ul.Kotrzeby 6/27
66–400 Gorzów Wielkopolski

Jeśli jest ktoś w Augustowie interesujący się grami, a w szczególności RPG chętnie nawiążę z nim kontakt.

Dariusz Maciejczyk (lat 20)
ul. Mickiewicza 17/3
16–300 Augustów

Jeśli jesteś właścicielem gry "Traveller 2300" lub wiesz kto ją posiada BŁAGAM NAPISZ.

Karol Egeman
ul.Raciborska 12
42–21 Częstochowa

Jestem miłośnikiem gier strategicznych i RPG, moim problemem jest brak partnerów do gry. Chętnie nawiążę kontakt ze wszystkimi miłośnikami gier RPG i strategicznych.

Wojtek Ratter (lat 14)
ul. Hawajska 18 m. 17
02–766 Warszawa –Ursynów

Szukam kontaktu z GRY–FANAMI z Kielc. Cel – gra w RPG.

Norbert Skorodzień
ul.Czarnieckiego 46
25–136 Kielce

Moim konikiem są gry strategiczne, nie mam jednak okazji do częstych rozgrywek z powodu braku doświadczonego przeciwnika. Chętnie nawiążę kontakt z innymi zapaleńcami "Ardenów" czy "Bzury" w celu wspólnej gry i wymiany doświadczeń.

Maznowski Andrzej
ul.11 Listopada 19/2
09–200 Sierpc

Wraz z przyjaciółmi zamierzam założyć klub RPG. Zainteresowane osoby proszę o kontakt.

Marcin Kubiak
ul. Polaka 3/134
02–777 Warszawa

Zwracam się do wszystkich miłośników gier RPG z szeroko rozumianych okolic Wrocławia z prośbą o kontakt ze mną w celu wspólnej gry.

Michał Wiśniewski
ul. Budziszyńska 124/19
54–436 Wrocław

I jeszcze kilka luźnych adresów:

Jakub Adamczyk
ul. Doroszewskiego 13 m. 25
Warszawa

Sławomir Gimiński
ul.Warneńczyka 4/68
89–100 Toruń
tel. 33163

Jan Motyczyński
ul. Irysowa 2
87–100 Toruń

Jeśli przyjrzeliście się stopce (a od czasu do czasu warto to zrobić), pewnie zauważyliście, że zmieniliśmy adres korespondencyjny. A więc od teraz na listach do nas umieszczajcie adres:

Jacek Rodek
MAG
00–657 Warszawa
Plac Konstytucji 5/10

Możecie także dzwonić (tel. 416874 w Warszawie), ale wielka prośba – tylko w poniedziałek w godz. 9.00–16.00.

Jeśli macie jakieś pytania do Artura Szyndlera, twórcy KRYSZTAŁÓW CZASU, podajemy jego domowy telefon: (W-wa) 6634271. Artur się na to zgodził, ale umówmy się, że takim dniem na konsultacje będzie czwartek w godzinach 16–22.

BATTLETECH®

Wielki przełom na małych heksach

Z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że na polskim rynku gier pojawiło się coś nowego. Czym bowiem dotąd fascynowali się krajowi miłośnicy gier planszowych? Zaczęło się od prostych systemów w stylu "stu na jednego" (np. RATUJ SWOJE MIASTO). Pojawiły się pierwsze gry paragrafowe (DRESZCZ, ODKRYWCY NOWYCH ŚWIATÓW, WOJOWNIK AUTOSTRADY, itp.). Gry typu BITWA NA POLACH PELLENORU czy WOJNA O PIERŚCIEŃ pozwalały rozegrać wielkie epickie sceny z historii tolkienowskiego Śródziemia. Zdarzały się gry strategiczno-handlowe (np. GWIEZDNY KUPIEC). Wykonano też pierwszy nieśmiały krok w stronę gier fabularnych - MAGIA I MIECZ (czyli TALISMAN firmy **Games Workshop**) wraz z jej licznymi rozszerzeniami. Firma **Dragon** wypuściła kilka bardzo dobrych symulacji bitew historycznych (np. KRETA, ARDENY czy GRUNWALD). Ciężko jest jednak porównywać je z grami fantastycznymi z tego prostego powodu, że opisują wydarzenia realne i podbudowane są bogatym tłem historiograficznymi. W ostatnim czasie pojawiły się też cztery miniaturki firmy **Sfera** (przedstawione czytelnikom w MiM nr 2), z których czwarta, POTYCZKA, niesłusznie potraktowana marginesowo, zasługuje na szczególną uwagę, gdyż jest raczej uniwersalnym systemem walki w realiach świata fantasy niż grą samą w sobie.

Dlaczego BATTLETECH jest inny niż wszystko, co dotąd znamy? Cóż takiego sprawia, że prowadząc do boju swe monstrualne machiny wojenne gracze zyskują coś na kształt podwójnej świadomości, podwójnej (taktycznej i indywidualnej) skali odbioru zdarzeń? Otóż BATTLETECH jest hybrydą, gigantyczną mutacją wielu systemów strategicznych, pozostając jednocześnie systemem indywidualnej walki. Jest doskonalszą, przyszłościową wersją wspomnianej uprzednio POTYCZKI. Rozdźwięk pomiędzy zmaganiami oddziałów, a pojedynkami poszczególnych maszyn nie istnieje, bowiem każdy indywidualny manewr, każdy zadany cios, każde odniesione uszkodzenie wielkim sprzężeniem zwrotnym sięga podstaw przyjętej taktyki walki. Pojedyncze trafienie otrzymane przez BattleMecha, będącego skrzyżowaniem ciężkiego czołgu, golema i cyborga z wyrafinowanymi systemami neuroelektronicznej technologii może w nieodgadnionej przyszłości rozgrywki okazać się tym jedynym, fatalnym i zakończyć się zniszczeniem maszyny, a przez to klęską całej formacji.

Tak więc miłośnicy taktyki oddziałów odnajdą tu skomplikowane manewry, poszukiwanie słabych punktów w liniach obrony, wykorzystanie do maksimum warunków terenowych bądź walorów technicznych sprzętu. Miłośnicy heroicznej fantasy z pewnością dostrzegą inny aspekt gry. Walczące giganty przywodzą bowiem na myśl okutych w ciężkie zbroje antycznych wojowników, toczących zażarty bój o honor swego rodu. Z zabójczą precyzją używają ramion i nóg podczas walki w zwarciu, bezlitośnie roztrzaskują i przetapiają maszyny przeciwnika lecz bez wahania, nie bacząc na własne bezpieczeństwo śpieszą na pomoc rannemu przyjacielowi z oddziału.

Z własnego doświadczenia mogę stwierdzić, że podczas gry następuje naturalne sprzężenie gracz - maszyna równie silne, jak podczas prowadzenia postaci w grach fabularnych. W niemałym stopniu wynika to z oprawy graficznej, dzięki której grający łatwo mogą wczuć się w role pilotów mechanicznych gigantów. Solidne pudełko jest ozdobione efektownym posterem i przyciąga wzrok już z daleka. Równie elegancko prezentuje się instrukcja gry, katalog maszyn oraz dwie kolorowe plansze o rozmiarach 45/56 cm, przedstawiające pole bitwy. Atrakcją gry i całkowitą nowością w Polsce są figurki maszyn bojowych w skali 1:285, których używa się zamiast tradycyjnych żetonów. Całości dopełniają kostki, zdjęcie z przykładami malowania BattleMechów oraz kolorowy mikroposter. Moim zdaniem polska edycja BATTLETECH-a bezsprzecznie obala mit, jakoby gry wydawane w naszym kraju z założenia musiały prezentować się gorzej od swych zachodnich pierwowzorów. Mając w ręku oryginalną edycję amerykańską uważam, że porównanie wypada zdecydowanie na korzyść wydania polskiego (może z wyjątkiem figurek, które jako jedyny element gry przywędrowały do nas zza oceanu i pochodzą, zdaje się, z nieco używanych matryc).

Dość oryginalną koncepcją i prawdopodobnie najważniejszą zaletą BATTLETECH-a jest jego "otwarta" struktura. Instrukcja nie narzuca graczom jakiegoś jedynie prawdziwego, opracowanego w szczegółach scenariusza rozgrywki - służy przede wszystkim wyjaśnieniu mechaniki gry wraz ze wszystkimi opcjami i zasadami dodatkowymi, mającymi uczynić z całości możliwie najwierniejszą symulację rzeczywistości. Temu również służą cztery zawarte tam scenariusze treningowe, znacznie ułatwiające graczom stawianie pierwszych kroków. Istnienie 14 różnych typów maszyn, kilku wariantów ułożenia plansz oraz opisy realiów świata roku 3050, dając same z siebie wielką ilość kombinacji, zachęcają graczy do przygotowania własnych, często bardzo złożonych scenariuszy.

BATTLETECH jest również czymś więcej niż tylko wewnętrznie spójną, samoistną grą. Jest przede wszystkim pierwszym elementem wielkiego systemu gier, powieści i encyklopedii, opisujących wyimaginowaną rzeczywistość trzeciego tysiąclecia, rzeczywistość, w której mieszczą się setki planet z ich geografią, historią, polityką i technologią. Poszczególne fragmenty systemu uzupełniają się wzajemnie, tworząc misterną mozaikę alternatywnego świata dalekiej przyszłości.

Podsumowując, uważam, że ukazanie się polskiej edycji BATTLETECH-a jest w dziedzinie gier autentycznym, wielopłaszczyznowym przełomem i nawet wysoka w porównaniu z innymi "planszówkami" cena (280 tys. zł) nie powinna odstraszyć miłośników tego typu intelektualnej rozrywki. Naprawdę warto!

Adam Białke "Dziki"

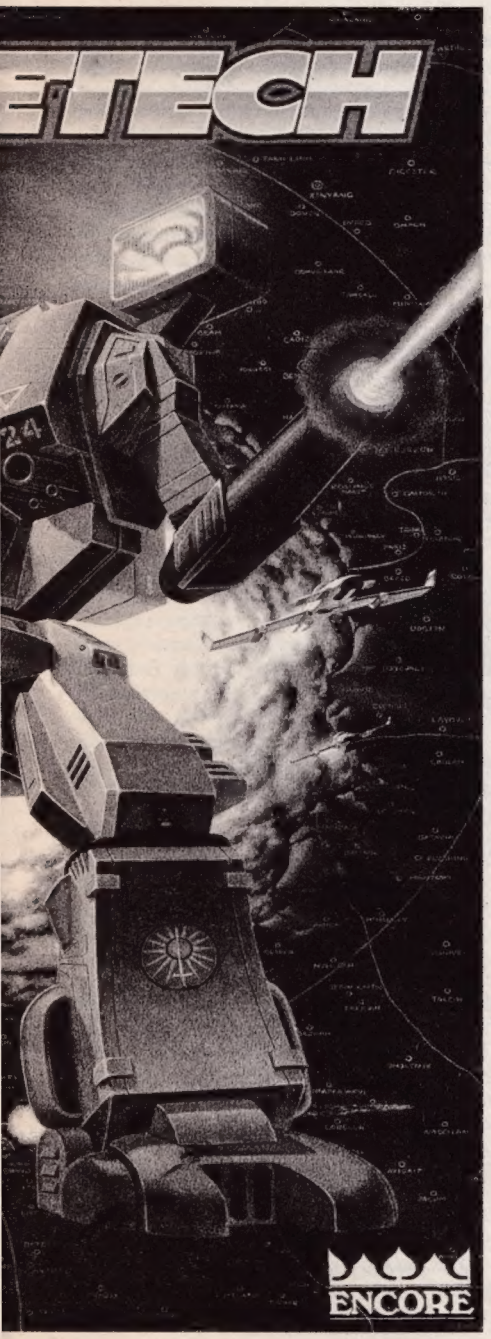
BATTLETECH®

Rozważania o przyszłej taktyce?

Jako wieloletni gracz i miłośnik gier, symulujących historyczne bitwy i kampanie wojenne, które potocznie nazywane są strategicznymi (niesłusznie zresztą, ale to temat na osobny artykuł), z pewną dozą nieśmiałości sięgnąłem po wydaną przez firmę **Encore** polską edycję gry fantastycznej BATTLETECH. Była ona zapowiadana już od pewnego czasu jako udane połączenie gier strategicznych tzw. głównego nurtu z przygodowymi grami fantastycznymi. Jestem osobnikiem z gruntu dość nieufnym wobec wszelkich nowinek i niechętnym sztucznym systemom wojowania, byłem jednak bardzo ciekaw jak twórcy SF wyobrażają sobie taktykę, sztukę operacyjną i strategię w trzecim tysiącleciu.

Okazało się, że moja ciekawość będzie musiała nieco poczekać na pełne zaspokojenie, gdyż gra BATTLETECH w tej formie, w jakiej nam ją przedstawiono jest jedynie wycinkiem całego systemu o tej samej nazwie i to wycinkiem dość skromnym. Stosując pewne zapożyczenia językowe można ją nazwać skrzyżowaniem regulaminu wojskowego z podręcznikiem taktyki. Dwie mapy, które są dołączone do gry mogą służyć jedynie jako poligon dla lokalnych rozgrywek, a zawarte w instrukcji dodatkowe wątki geopolityczno-historyczne pomijam jako nieistotne dla samego przebiegu rozgrywki. Nabierają one, moim zdaniem, znaczenia dopiero przy kampaniach typu role-playing lub przy czytaniu książek SF, również wchodzących w skład systemu.

Nie oznacza to jednak, że należy się zniechęcać i od razu rezygnować z gry lub czekać na ukazanie się całości systemu. Nieodżałowanej pamięci tow. Lenin mawiał bowiem, iż: "trzeba uczyć się, uczyć i jeszcze raz uczyć", a z czasem przyjdzie doskonałość. Ta gra służy przede wszystkim do tego właśnie, do nauki.



Nie powinno to również przeszkodzić w toczeniu poważniejszych kampanii, szczególnie przy zastosowaniu map z innych gier lub narysowaniu własnych, koniecznie z siatką heksagonalną. Tym, co przemawia za potraktowaniem BATTLETECH-a jako pewnego rodzaju szkoły oficerskiej (lub raczej jako szkoły mech-wojowników) jest ograniczenie środowisk walki tylko do lądu oraz pewna ubogość map i treść niektórych przepisów. Ale jak już wspomniałem, nie należy się tym zbytnio zrażać, tym bardziej, że już wkrótce mają ukazać się pozostałe części systemu - AEROTECH, wprowadzający element wsparcia lotniczego i walk powietrznych; CITYTECH, pozwalający na prowadzenie walk w terenie zurbanizowanym; BATTLETECH-KOMPENDIUM, będące zbiorem wszystkich zasad i przepisów w całym systemie; czy wreszcie zasady typu rpg, pozwalające na praktycznie nieograniczone wykorzystanie sprzętu w wielu środowiskach różnych światów.

Jednak na razie musimy zadowolić się dowodzeniem kompanią różnych Battletechów na dwóch, budzących niestety moje zastrzeżenia mapach. I tu dochodzimy do sedna sprawy, czyli do sposobu walki, który jest główną ideą całej gry (a raczej systemu gier). Otóż w trzecim tysiącleciu podstawowym środkiem walki jest Battletech czyli wielki, humanoidalny, mechaniczny stwór. Potężnie uzbrojony i opancerzony. W porównaniu z nim czołgi ciężkie, nota bene również uczestniczące w grze, wydają się być dziecinnymi zabawkami (raczej z powodu różnic wielkości niż masy - maksymalna masa Mecha wynosi 100 ton, czyli tyle, ile niektórych prototypów czołgów niemieckich z II wojny światowej). Ponadto w trakcie niektórych kampanii można się natknąć na oddziały uniwersalnego mięsa armatniego, czyli piechotę.

Autorzy gry założyli, iż w trzecim tysiącleciu, ze względu na wyczerpanie się zapasów tudzież zbyt małą precyzję rażenia broni jądrowej, nastąpi renesans sztuki wojennej. Jest to dokładne odbicie panującej obecnie w świecie doktryny ograniczonej wojny konwencjonalnej, powstałej pod koniec lat 60 w USA i przyjętej również przez odeszły w niebyt Związek Radziecki, po wielu latach panowania w tym kraju doktryny taktycznej wojny jądrowej. Jednakże w trzecim tysiącleciu, czy to na skutek zbyt późnego renesansu tejże doktryny, czy też z powodu przeciągających się wojen sukcesyjnych doszło do tak znacznego zniszczenia przemysłu i nauki, że walczące strony zupełnie zatraciły zdolność produkcji nowych Battletechów. Nastąpiła więc pewna regresja w stronę średniowiecza - Battletechy traktowane są jak ówczesne zbroje i przekazywane z ojca na syna. Nie jest to jedyne nawiązanie do wieków średnich, gdyż Battletechy po wystrzeleniu amunicji lub utracie broni, walczą wręcz, pięściami lub kawałkami otoczenia.

Istnieje wiele rodzajów i odmian Battletechów. Generalnie należą one do trzech klas: ciężkich, średnich i lekkich. Jeżeli dodamy do tego modele latające (Aerotechy), a może nawet pływające, to możemy sobie wyobrazić złożoność całego systemu i prezentowane przez niego różnorodne możliwości walki. Poszczególni gracze grają pojedynczymi Mechami lub dowodzą złożonymi z kilku Mechów oddziałami, których struktura organizacyjna odpowiada strukturze współczesnych wojsk pancernych (3-4 czołgi w plutonie, 4 plutony w kompanii, itd). Tyle tylko, że tutaj pluton nazywany jest bancą, a od szczebla kompanii w górę dochodzą jednostki lotnicze. W tym miejscu pojawiają się jednak pewne ograniczenia, spowodowane ilością szczegółów. Otóż najwyższym związkiem taktycznym, występującym w BATTLETECH-u (bardzo rzadko stosowanym) jest dywizja. Na podstawie własnych doświadczeń z gry doszedłem do wniosku, że maksymalną jednostką, którą powinien dowodzić jeden gracz może być kompania. Pojedynczy gracz nie jest w stanie efektywnie dowodzić większą liczbą maszyn ze względu na kłopoty z oceną aktualnej sytuacji poszczególnych jednostek i utratę łączącej z nimi więzi emocjonalnej, nie mówiąc już o ogromnych kłopotach z przeliczaniem. Widocznie producent doszedł do tych samych wniosków, gdyż gra, zawierająca 14 figurek różnych Mechów (silna kompania) oraz mapę nie pozwala na sensowniejsze wykorzystanie większej ilości Battletechów na raz. Wracając do map – pozostawiają one, moim zdaniem, nieco do życzenia. Ilość szczegółów terenu przy heksach o długości przekątnej odpowiadającej 30 cm nie jest zbyt wielka (brak rzek, moczarów, bagien, dróg), a rozmieszczenie tych elementów, które występują wydaje się nieco schematyczne. Producent zaleca wprawdzie różne względem siebie ułożenie map (obie są identyczne), ale wydaje mi się, że są to jedynie półśrodki. Na dłuższą metę trzeba będzie zmieniać mapy albo rozgrywać kampanię na zupełnie innych, o większej skali, a na tych rozgrywać jedynie pojedynki mniejszych oddziałów.

Reasumując – mimo tych zastrzeżeń można jednak stwierdzić, że produkt firmy **Encore** zasługuje na pozytywną ocenę zarówno pod względem wykonania, jak i samego pomysłu. Wady gry są raczej niewielkie i właściwie nie można jej zarzucić żadnych poważniejszych uchybień (choć np. do dziś nie wiem jak można "zająć pozycje wokół źródeł wody takich jak strumienie, płytkie rzeki" – instrukcja "Grafik Standardowej Kampanii Wojennej"). Również cena, choć wydaje się wysoka, jest do zaakceptowania jeśli wziąć pod uwagę wykonanie gry, wielkość całego systemu i to, że ze względu na strukturę pododdziałów pozostałe części można już kupować na spółkę z innymi graczami (np. w kompanii oprócz 12 Battletechów są 2 myśliwce, więc z jednego zestawu może korzystać wielu graczy, dzieląc pomiędzy siebie walczące maszyny).

Robert Bajno

Autorzy: Jordan K. Weisman, L. Ross Babcock, Sam Lewis
Producent: FASA CORPORATION 1992
Edycja polska: ENCORE 1993

PAWEŁ OPARA: W bibliotece czarownika Czarumarusa - wizyta pierwsza

Czarumarus to ja. Witam serdecznie w mojej bibliotece. Przez wiele lat z mozołem kolekcjonowałem księgi i dziś, skompletowawszy całkiem pokaźny zbiór, otwieram podwoje swej wieży dla wszystkich potrzebujących. Nie należę bowiem do tych czarowników, którzy zazdrośnie trzymają woluminy i manuskrypty ukryte głęboko przed wzrokiem innych. Cóż za pożytek z takiej wiedzy?, chciałbym gromko zapytać. Zapraszam więc wszystkich studentów i słuchaczy nauk magicznych, czarowników lub po prostu złaknionych wiedzy o tajemnicach świata do korzystania z mego księgozbioru. Otwarte codziennie od 10 do 19 prócz niedziel i świąt boga Dagonina Białego.

Opłata: 1 sztuka złota za godzinę (kawa bez ograniczeń – wliczona w koszt). Szczególnie zachęcam studentów, piszących prace zaliczeniowe – dla nich opłata ulgowa: 1 sztuka złota za trzy godziny (plus kawa). Palenie fajek wzbronione.

Jednocześnie mam zaszczyt zarekomendować pracę na temat niewidzialności, napisaną przez pewnego niezwykle uzdolnionego adepta magii (oczywiście dzięki księgom z mojej biblioteki). Jest to naprawdę dobre dzieło, traktujące temat rzetelnie i odpowiedzialnie.

Z poważaniem,
Czarumarus

Czarownik Damazy

O NIEWIDZIALNOŚCI

Słowo "niewidzialność" jako pojęcie może być rozumiane dwojako. Po pierwsze – w szerszym aspekcie znaczeniowym oznacza "stan bycia niewidzialnym" w ogóle, a po drugie – ujmując sprawę technicznie i z czysto magicznego punktu widzenia jest to *Niewidzialność*, czyli zaklęcie powodujące stanie się niewidzialnym. Tak definiuje niewidzialność starożytny czarownik Abrakadabrowicz, a za nim zgodnie wszystkie współczesne szkoły magii.

Już na pierwszy rzut oka widać, że przytoczone definicje nie są szczególnie zręcznie sformułowane. Logicy powiedzieliby nawet, iż są one z gruntu nieprawidłowe, ponieważ kryją w sobie jeden z podstawowych błędów definicyjnych. Opisują "to samo przez to samo" (idem per idem – brzmią jak masło maślane) i chociaż dobrze oddają cały charakter niewidzialności to nie mogą być uznane za oficjalne definicje sensu stricto.

Wydaje się jednak, że innego, radykalnie różniącego się w swej istocie sposobu określania czym jest niewidzialność nie ma. Pojęcia "niewidzialność", "niewidzialny" i inne pochodzące od nich słowa są bowiem znaczeniowymi aksjomatami, które można co najwyżej opisać za pomocą wyrazów im bliskoznacznych, jak na przykład "niewidoczny" lub metodą pokrętno–opisową, np. "niewykrywalny dla wzroku". Każda istota choćby średnio inteligentna doskonale rozumie o co chodzi, gdy mowa o niewidzialności czy byciu niewidzialnym – wtedy po prostu albo się kogoś nie widzi, albo samemu nie jest się widzianym – i to wszystko.

Istnieją dwa podstawowe prawa niewidzialności, dwa fundamenty, o których należy pamiętać używając zaklęcia. Są to: primo – niewidzialny sam siebie nie widzi oraz secundo – niewidzialni nie widzą się nawzajem. W świetle ostatnich badań, kwestia owego "niewidzenia" nieco się komplikuje, gdyż nie zawsze jest ono do końca prawdą. Jednakże taka jest generalna zasada, obowiązująca w ogromnej większości przypadków. (O wyjątkach, jakże ciekawych, będzie mowa w dalszej części pracy, przy omawianiu poszczególnych typów *Niewidzialności*.)

Na stosunkowo dużą popularność zaklęcia ma wpływ kilka głównych czynników. Pierwszy z nich i chyba najważniejszy to jego znaczna użyteczność – czar znajduje zastosowanie bardzo często i w wielu sytuacjach. Jest przydatny w obronie, gdy pozwala zniknąć w niebezpiecznym momencie ratując życie albo choćby dając chwilę wytchnienia konieczną do opracowania taktyki dalszej walki. Bywa niezwykle pomocny podczas ucieczki czy próbach wymknięcia się komuś lub czemuś, także przy skradaniu się, zakradaniu i wkradaniu, przy czajeniu się i czyhaniu, przy ukrywaniu się oraz zachodzeniu od tyłu. Niejeden złodziej dałby wiele, by w pewnych sytuacjach móc stać się niewidzialnym; czar ten bardzo ułatwia wykonywanie złodziejskiego rzemiosła, a niektóre ze złodziejskich zdolności (np. *krycie się w cieniu*) wręcz zastępuje i to z o wiele lepszym skutkiem. Przy szpiegowaniu, śledzeniu, podsłuchiwaniu i podglądaniu *Niewidzialność* oddaje wręcz nieocenione usługi, niejednokrotnie decydujące o powodzeniu misji. Uciekając ulicami miasta przed strażą, czy leśnymi bezdrożami przed bandą zbójców, rozjuszonym gigantem lub wściekłym ogrem, można nagle zniknąć, usiąść spokojnie gdzieś z boku i przeczekać bezsilną furię prześladowców. Wejście, będąc niewidzialnym do dobrze strzeżonego kupieckiego domu i wyniesienie z niego jakiegoś szczególnie cennego przedmiotu staje się zadaniem niemal dziecinnie prostym. Przykłady można by mnożyć w nieskończoność, gdyż każdy chyba zna ogromną ilość konkretnych sytuacji, w których z powodzeniem zastosowano niewidzialność. Używać jej bowiem można niemal zawsze.

Jest jednakże wyjątek, jedna sytuacja, w której *Niewidzialność* nie działa. Ktoś mógłby powiedzieć – a cóż to takiego jeden przypadek przy całej fantastycznej gamie zastosowań! Jest to jednak bardzo szczególny przypadek, sytuacja dość wyjątkowa. Można bowiem być niewidzialnym przez całe życie, robić wszystko – grać w golfa, uprawiać ogródek, pisać księgi – lecz wystarczy, że się dłoń na kogoś podniesie, nawet gołą, a czar natychmiast pryska[1]. Fenomen tego zjawiska frapował magów od samego powstania zaklęcia i choć do końca nie został wyjaśniony, jednak znaleziono na niego sposób (ale o tym później).

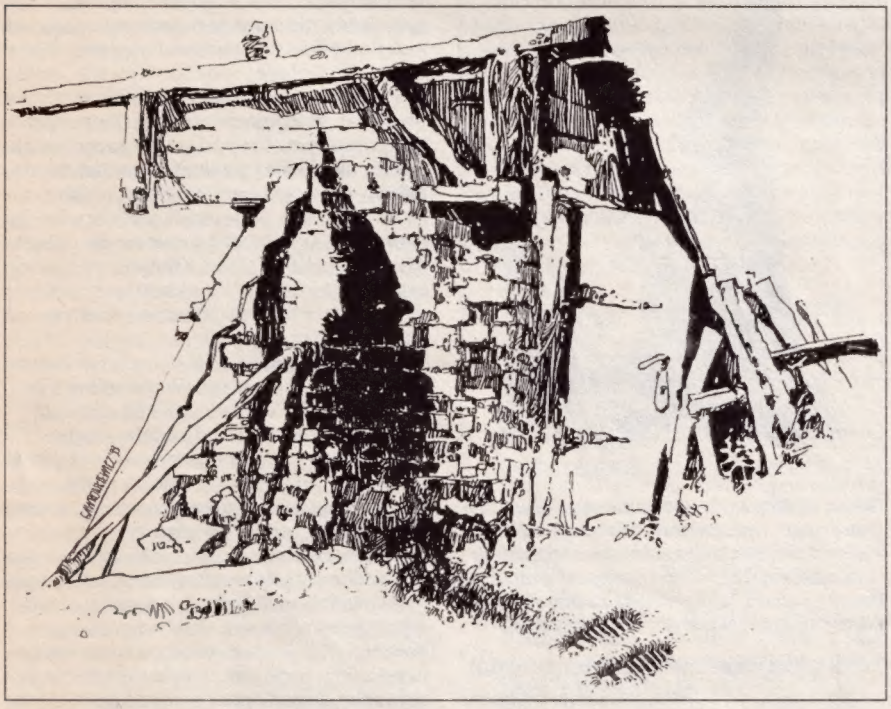
Jak wspomniałem, wszelka akcja podjęta przeciwko drugiej osobie (istocie) celem bezpośredniego jej skrzywdzenia, obezwładnienia, zranienia czy uczynienia jakiegokolwiek uszczerbku automatycznie przywraca widzialność osoby atakującej. Fakt takiego niespotykanego nigdzie indziej w magii wyróżnienia pewnej ludzkiej reakcji i, można powiedzieć, stanu psychicznego – dość szczególnego i w oczywisty sposób dającego się wyodrębnić z całej palety człowieczych zachowań – sprawiło, że *Niewidzialność* bywa czasem zwana "zaklęciem pokoju", bądź przez niektórych "zaklęciem pacyfistycznym". Trzeba przy tym wyraźnie zaznaczyć, że omawiana właściwość występuje jedynie w chwili bezpośredniego ataku, w chwili zadania ciosu. Wszelkie zabójcze knowania, obmyślanie planów morderstwa, zastanawianie się gdzie, jak, czym i kiedy zadać cios, nawet specyficzne zaangażowanie umysłu atakującego tuż przed uderzeniem nie wpływa w żaden sposób na pozostawanie niewidzialnym. Jedynie i tylko cios, chwila dotknięcia przeciwnika orężem lub dłonią, które mają ranić waży na zaniku zaklęcia. Dlaczego tak jest? Właściwie nie wiadomo. Nawet najwybitniejsi magowie inwizibiliści (zajmujący się badaniem niewidzialności) nie potrafią precyzyjnie i jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie. Powstało jedynie kilka teorii, z których niestety żadna wyjaśnia zjawiska w sposób kompleksowy. Ujmują one co najwyżej kilka aspektów sprawy, naświetlając problem z pewnych punktów widzenia; najgorsze zaś z owych teorii można, mówiąc najogłędniej, spuścić z wodą w klozecie.

Najlepszą i najbardziej obiektywną zdaje się być teoria syndromu zabójcy, opracowana przez słynnego czarownika inwizibilistę Owicydego Wielkiego, kontynuatora klasycznej myśli inwizibilistycznej[2]. Teoria syndromu zabójcy mówi, że pryskanie zaklęcia w chwili pierwszego ataku i skutecznego trafienia wroga następuje z powodu niezwykłego stanu umysłu atakującego. Umysł ten jakoby ma być w momencie uderzenia całkowicie i bezgranicznie pochłonięty wolą zabijania, a w każdym razie czynienia krzywdy, co przychodzi zupełnie mimowolnie i nie jest kontrolowane przez świadomość. Taki stan świadomości trwa być może ułamek chwili, lecz wystarczający jest sam fakt jego zaistnienia, by nagła erupcja zbrodniczej nienawiści spowodowała zanik zaklęcia.

Po przeczytaniu przytoczonej tu pokrótce teorii od razu nasuwa się kilka wątpliwości i pytań. Pierwsze z nich to stale

powracające: dlaczego? Teoria Owicydego, choć zgrabnie i logicznie napisana, nie odpowiada na to fundamentalne pytanie. Dlaczego jest właśnie tak, a nie jakoś inaczej? I czy w ogóle tak jest? Mimo, iż rozumowanie Owicydego w tym ważnym punkcie wyraźnie kuleje i właściwie każda taka wzięta z sufitu, nie poparta odpowiednimi dowodami teoria powinna zostać odrzucona, teoria syndromu zabójcy funkcjonuje. Doświadczenie bowiem wyraźnie pokazuje, że przynajmniej pewien stopień prawdy o niewidzialności został przez Owicydego uchwycony, a poza tym do tej pory lepszej teorii po prostu nie ma.

Następne pytanie dotyczy faktu niezwykle drażliwego, który długo stawiał pod znakiem zapytania prawdziwość myśli Owicydego. W oczach niektórych magów nawet dziś fakt ów świadczy o nieprawidłowości tej doktryny. Chodzi tu mianowicie o zjawisko pozostawania przez napastnika w dalszym ciągu niewidzialnym w przypadku chybionego ataku (*słowo niezgody od redakcji – redakcja z dużą przyjemnością i gdy tylko ma okazję przebywa w stanie niewidzialności, jednak w żadnym ze światów, po których od czasu do czasu wędruje, a już na pewno nie na Orchii, nie udało jej się pozostać niewidzialną po wykonaniu jakiegokolwiek ataku – udanego czy też nie*). Przecież, argumentują przeciwnicy Owicydego, nie powinno być różnicy między stanem umysłu człowieka, który trafił wroga i takiego, który go nie trafił w momencie hipotetycznego uderzenia, ponieważ zamiar pozostaje ten sam, a ewentualna porażka jest niezamierzona i nieprzewidywalna. Wynika



ona z przyczyn sprzecznych intencyjnie zamysłom atakującego i obcych jego woli (tzn. z pecha, z dobrej zbroi atakowanego, ewentualnie z jego intuicyjnego uniku). Owicydy oponuje na taką retorykę, dowodząc szeroko w swej pracy, liczącej kilkadziesiąt stron pełnych historycznych przykładów i wypowiedzi istot doświadczonych w obcowaniu z niewidzialnością, że różnica w psychice jednak jest. Owicydy utrzymuje, iż trafiwszy przeciwnika człowiek czuje satysfakcję i radość z osiągnięcia zamierzonego celu, a także, zachęcony dobrym przebiegiem akcji, jest w pewnym sensie utwierdzony w swych uczuciach. Natomiast w przypadku chybienia dominującym w pierwszej chwili doznaniem jest rozczarowanie, zawód, może w niewielkim stopniu zniechęcenie, co obniża przez swój raczej bierny charakter potencjał morderczej woli i pozwala się wkraść w psychiczny monolit mordercy uczuciom go osłabiającym. Myśl o zabójstwie nie osiąga więc koniecznej mocy i zaklęcie trwa nadal. Jest to oczywiście jakieś wyjaśnienie, ale trzeba przyznać obiektywnie, niezupełnie przekonywujące. Jednak, jak powtórzę i tym razem, lepszego wytłumaczenia nie ma.

Drugim w hierarchii ważności czynnikiem, rzutującym na znaczną popularność *Niewidzialności* jest długi potencjalny czas trwania zaklęcia. O tej cesze napomknąłem pośrednio mówiąc, że można całe życie spędzić w niewidzialności pod warunkiem, że nikogo się nie zaatakuje. Nie jest to do końca prawdą. Zaklęcie ma ograniczone działanie czasowe: może trwać maksymalnie 24 godziny, po czym samoistnie zanika. Jest to oczywiście dalekie od ideału jakim byłaby permanentność czaru ("wiecznietrwałość" jak mówi Owicydy Wielki), lecz patrząc z czysto praktycznego punktu widzenia nawet "nędzna" doba wydaje się być czasem wystarczającym. Przeważająca większość akcji w celu wykonania których bywa rzucana *Niewidzialność*, daje się zrealizować w czasie krótszym niż 24 godziny. Dobry złodziej, na przykład, potrzebuje dużo mniej czasu na wykradzenie *naszyjnika z pociskami*[3] z sejfu w kupieckim domu. Podobnie urwanie się pościgowi żądnych krwi i złota zbójców wymaga raczej godziny lub dwóch niż kilku dni. Względną ciągłość *Niewidzialności* można osiągnąć, jeśli jest to konieczne, rzucając na siebie ten czar następnego dnia, tuż przed upływem poprzedniej doby trwania zaklęcia; wówczas pozostaje się niewidzialnym przez następne 24 godziny. Istnieją oczywiście nieszczęśliwe sytuacje, gdy pożądana byłaby niewidzialność trwająca dłużej niż jedną dobę, a z przyczyn obiektywnych nie można poddać się działaniu zaklęcia po raz wtóry. Na przykład, czarownik siedzący na drzewie w zagajniku skrupulatnie przeczesywanym przez straż księcia Gniewosza może być zmuszony do spędzenia tam kilku nocy. Niepodobieństwem jest należycie wypocząć, wyuczyć czaru na nowo i rzucić go, wykonując prawidłowo wszystkie ruchy jednocześnie kuląc się na gałęzi i kryjąc wśród liści. Poza tym słowa zaklęcia niechybnie zaalarmowałyby strażników, zdradzając im kryjówkę maga. Na szczęście takie sytuacje nie są zbyt częste.

Na zakończenie działania *Niewidzialności* nie trzeba naturalnie czekać aż 24 godzin. Zaklęcie może zostać przerwane na każde życzenie czarownika, który je rzucił. Wystarczy wówczas wypowiedzieć na głos "chcę być widzialny", "koniec zaklęcia" lub coś o tym znaczeniu i czar natychmiast pryska. Ze względu na to, iż *Niewidzialność* w przypadku chęci jej zakończenia reaguje wyłącznie na słowo wypowiedziane, czarownik musi być w owej chwili zdolny do mówienia. Nie może być zakneblowany, magicznie wyciszony w jakikolwiek sposób czy mieć właśnie obcięty język. Myślenie o przerwaniu zaklęcia nie ma na nie żadnego wpływu. Trzeba pamiętać, że tylko ten, który rzucił konkretną *Niewidzialność* może ją na życzenie zakończyć.

Trzecim czynnikiem zapewniającym *Niewidzialności* dużą popularność jest efektywność tego zaklęcia. Chodzi tutaj zarówno o efektywność samego czaru, który działa za każdym razem gdy jest rzucany, jak i o efektywność czynnościową, związaną z działaniami podejmowanymi w stanie niewidzialności. W przeważającej większości przypadków owe działania zostają uwieńczone sukcesem, czy to chodzi o skryte podejście przeciwnika w celu niespodziewanego zaatakowania go, czy o ukrycie się, czy też o wkradnięcie do jakiegoś wnętrza.

Czwartym czynnikiem, właściwie już dość silnie zaznaczonym przy omawianiu użyteczności czaru jest fakt, że czar *Niewidzialność* zapewnia istocie, znajdującej się pod jego działaniem bezpieczeństwo, spokój, pozwala odetchnąć i zrelaksować się. W domu można zniknąć z oczu żonie i rozrabiającym dzieciom, w walce wrogowi, nikt też cię nie okradnie ani z zasadzki nie pobije, ponieważ nawet nie będzie przypuszczał, że znajdujesz się gdzieś w pobliżu. Można spokojnie stroić głupie miny i do woli pokazywać język, można walić w drzwi nielubianego sąsiada i patrzeć z satysfakcją jak ten wścieka się, nie mogąc znaleźć sprawcy. Można wreszcie bezpiecznie podglądać kobiety kąpiące się czy przebierające się w sypialni i do woli je podszczypywać. Dzięki *Niewidzialności* uzyskuje się niezwykły komfort psychiczny. Czar pozwala uniknąć wielu stresów codziennego życia.

Czynnik piąty, mający niezwykle istotny wpływ na rozpowszechnienie zaklęcia i gwarantujący dużą potencjalną popularność czaru to banalny fakt przynależności *Niewidzialności* do zaledwie drugiego kręgu magii. Podstawowe zaklęcie jest dostępne nawet dla mało doświadczonych i niezbyt potężnych czarowników, którzy chętnie go używają, gdyż na pewnym poziomie jest to jeden z niewielu posiadanych (przynajmniej teoretycznie) przez nich czarów. Poza tym zaklęcie bywa pożyteczne i niejednokrotnie sprawia dużą satysfakcję. Względna łatwość i krótki czas rzucania nie pozostają tutaj bez znaczenia: wystarczy kilka gestów, prosta formuła, niewielka ilość komponentów materialnych. Jak tu takiego czaru nie lubić?

Ostatnie dwa czynniki, szósty i siódmy, właściwie przytaczam poniżej jedynie z poczucia obowiązku i konieczności rzetelnego opracowania tematu. Niosą one treści już dziś nie tak istotne jak niegdyś, choć w

pewnych środowiskach konserwatywnych magów, którzy nie są na bieżąco z najnowszymi badaniami mogą owe czynniki nadal w znacznym stopniu rzutować na popularność *Niewidzialności*. Mam tu na myśli nieprawdziwe w świetle dzisiejszych odkryć, a utrwalone zwyczajowo wśród mas przekonanie o nieomylności zaklęcia oraz o tym, że jest ono niegroźne dla poddanego jego działaniu osobnika. Uważni i popędliwi studenci mogą się w tym miejscu oburszyć: cóż to znaczy, że zaklęcie się myli, skoro przy omawianiu jego efektywności wyraźnie zostało powiedziane, iż *Niewidzialność* działa zawsze? Być może tkwi w tym zestawieniu pojęć pewna sprzeczność, lecz zaraz ją wyjaśnię. To, że zaklęcia zawsze działa oznacza każdorazowe wystąpienie jakichś magicznych efektów w ogóle, niekoniecznie tych najbardziej pożądanych, natomiast fakt omylności mówi o możliwych do wystąpienie nieprzewidywalnych wariacjach podstawowego celu zaklęcia. Nie jest to miejsce na szczegółowe rozważanie tej kwestii, zostanie ona dokładnie omówiona przy charakterystyce poszczególnych odmian *Niewidzialności*, poniżej. Teraz, żeby Szanowni Czytelnicy nie niepokoili się niepotrzebnie, zaznaczę tylko pokrótce, że wyżej wymienione wariacje nie są, rzecz jasna, dowolne i zawierają się zawsze w kategorii stanów, które możemy określić jako "niewidzialność". Co do niebezpieczeństwa, związanego z przyjmowaniem na siebie niewidzialności – też jest to wynik jednej z odmian zaklęcia (patrz niżej).

Wariacje *Niewidzialności* są bardzo rzadkie i być może dlatego najnowsze badania dokonały należytej ich systematyzacji. Przykre jest jedynie to, że niektórzy czarownicy uparcie odżegnują się od ich istnienia, uważając owe badania za szukanie dziury w całym i wychowują młode pokolenia adeptów magii w zaściankowej nieświadomości, narażając ich w przyszłości nie tyle może na śmieszność, co na zupełnie realne niebezpieczeństwo.

Rodzaje *Niewidzialności*

Niniejsza praca nie ma na celu wyłożenia od podstaw wszystkich aspektów *Niewidzialności*. Przeciwnie nawet – zakłada, że elementarne wiadomości o tym zaklęciu zostały przez czytelnika przyswojone i można się do nich odwoływać. Dlatego też czytelnik nie znajdzie w tym opracowaniu podręcznikowego opisu czaru, a jedynie pewne wyjaśnienia i rozszerzenia. Właśnie one są głównym celem niniejszej pracy. Po szkolne informacje o niewidzialności należy sięgnąć do odpowiednich ksiąg[4]. Podany niżej podział zaklęć, których zadaniem jest wywołanie niewidzialności ma charakter przypomnienia i służy jako podstawa niezbędna dla jasnego przeprowadzenia dalszych wywodów.

Niewidzialność

Zaklęcia czarodziejskie	Zaklęcia kapłańskie
1. *Niewidzialność* (1 krąg magii)	1. *Niewidzianość dla zwierząt* (2 krąg magii)
2. *Niewidzialność, promień 3 metry* (1 krąg magii)	2. *Niewidzialność dla martwiaków* (3 krąg magii)
3. *Masowa niewidzialność* (7 krąg magii)	
4. *Poprawiona niewidzialność* (4 krąg magii)	

Poprawiona niewidzialność to właśnie ten czar, który umożliwia zaatakowanie przeciwnika i pozostanie niewidzialnym. Ma on jednak bardzo ograniczony czas działania, liczony w minutach. Jest to swoisty koszt, jaki trzeba ponieść za niezwykłe udogodnienie, osiągane dzięki temu zaklęciu[5].

Dotychczasowe rozważania dotyczyły wyłącznie *Niewidzialności* czarodziejskich i tak pozostanie do końca.. *Niewidzialności* kapłańskie są słabszymi zaklęciami, działającymi w nieco inny sposób, co wynika z faktu, że chronią przed wzrokiem jedynie określonej grupy stworzeń. Ponadto są niedostępne dla magów, więc choćby z tego względu nie będą nas interesować. Niżej opisanych wariacji niewidzialności nie stwierdzono w przypadku *Niewidzialności* kapłańskich. Być może dlatego, że kapłani zasadniczo nie prowadzą magicznych badań i nie systematyzują swej wiedzy. Szkoda, choć nas, jako czarowników niewiele to obchodzi.

Pod pojęciem wariacji, odmiany, rodzaju (w różnych pracach słowa te używane są zamiennie) rozumiem takie efekty działania zaklęcia, które w jakiś sposób różnią się od jego efektu standartowego, normalnego. Dokładnie zostały opisane wariacje *Niewidzialności* czarodziejskich. Najnowsze badania magów inwizibilistów z czarownikiem Sunlichtem na czele ostatecznie uporządkowały wiedzę o odmianach *Niewidzialności* i przedstawiły ją w odpowiednio sformalizowany sposób. Nowe światło, rzucone przez sunlichtowców nas efekty działania *Niewidzialności* pozwala dokładniej zrozumieć

naturę zaklęcia i nareszcie ogarnąć całą gamę jego możliwości. Wariacje są takie same dla wszystkich zaklęć *Niewidzialności* (czarodziejskich), wymienionych w tabelce. Przedstawiam je uporządkowane według kryterium częstotliwości występowania.

1. Niewidzialność zwykła (przezroczysta)

Najczęstszy rezultat działania zaklęcia, standardowy i, jak zwykło się mówić w środowisku magów, "oczekiwany". Właściwie nie jest to wariacja *Niewidzialności*, a naturalny jej efekt. Osoba poddana działaniu tej odmiany czaru staje się wraz z całym ubraniem i ekwipunkiem doskonale przezroczysta i przez to niewykrywalna dla oka. Ponadto zaklęcie skutecznie ekranuje promienie infraczerwone (które są podstawą infrawizji), emitowane przez wszelkie ciepłe obiekty. Tak więc zarówno zwykły wzrok, jak i infrawizja są bezradne i nie potrafią wykryć osoby niewidzialnej. Należy jednak pamiętać, że taka osoba materialnie istnieje i może zostać odkryta innymi zmysłami niż wzrok. Niewidzialny rycerz, na przykład, nadal będzie pobrzękiwał zbroją i będzie go można dotknąć, buty będą stukać o ziemię, a nie myty od miesięcy półork będzie niemożliwie śmierdział. Co jest szczególnie ważne – niewidzialna postać normalnie rzuca cień. Należy więc wystrzegać się jasnego światła czy to słonecznego, czy rzucanego przez pochodnię. Zawsze stanowi ono zagrożenie i może być przyczyną wykrycia niewidzialnej postaci. Światło jako jedyne nie może stać się niewidzialne. Nie jest przecież "rzeczą", na którą można rzucić czar. I chociaż źródło światła (lampę, łuczywo) da się zaczarować, to bijący z niego blask będzie zawsze doskonale widoczny. Dlatego drużyna poszukiwaczy skarbów, idąca podziemnym tunelem z zapalaną pochodnią może spokojnie zwolnić swojego czarownika z obowiązku rzucenia *Niewidzialności, promień 3 metry*. Gobliny mimo tego zobaczą światło, niosące się daleko w ciemnościach korytarza oraz szybko zorientują się po olbrzymich cieniach na ścianach i suficie, że przeciwników jest ledwie pięciu.

2. Niewidzialność biała

Ta odmiana niewidzialności sprawia, że osoba poddana działaniu zaklęcia staje się doskonale biała. Obserwatorzy widzą wówczas w miejscu człowieka białą plamę, coś w rodzaju "cienia" wewnętrznie jednorodnego, co znaczy, że biel jest jednakowo intensywna we wszystkich jego punktach – nie występuje żadne zjawisko światłocienia, np. na załamaniach ubrania. Jedynym wyróżnikiem "cienia" są kontury, ale i te należy traktować nieco względnie. Rycerz, który splecie ramiona na piersiach oglądany od przodu będzie się wydawał nie mieć rąk w ogóle. Podobnie, podkurczywszy jedną nogę i stojąc na drugiej jak bocian będzie wyglądał jak istota jednonoga. Tenże rycerz mógłby trzymać wyciągnięty przed siebie miecz, ale dopóki trzymałby go "na tle ciała" wróg z przodu nie mógłby go zobaczyć broni. Efekty, jakie widzą obserwatorzy osoby "białej" da się porównać do oglądania "zajączków", puszczanych na ścianę przez kogoś umiejętnie składającego dłonie naprzeciw źródła światła. Mechanizm ich powstawania jest podobny.

Niewidzialność biała nie chroni całkowicie przed wzrokiem. W związku z tym niewidzialny widzi sam siebie, oczywiście także jako plamę bieli. Dla infrawizji osoba "biała" pozostaje niewykrywalna tak jak w przypadku niewidzialności zwykłej, więc istoty posługujące się wyłącznie tą formą patrzenia niczego nie dostrzegą. Osoba niewidzialna nic również nie zobaczy, jeśli będzie próbowała spojrzeć na siebie infrawizją.

Niewidzialność biała, jak wynika z badań, występuje częściej za dnia niż w nocy. Biel bowiem, jako jedna z dwóch skrajnie antagonistycznych barw jest przypisana właśnie jasnej części doby, w przeciwieństwie do czerni, która jest kolorem nocy. Rzadko, ale czasem zdarza się nieszczęśliwy przypadek pojawienia się białej niewidzialności nocą. Wówczas ofiara czaru jest mniej więcej tak samo widoczna jak ognisko rozpalone o północy na wzgórzu, wznoszącym się pośrodku bezkresnych równin. Po prostu pech.

3. Niewidzialność czarna

O niewidzialności czarnej można powiedzieć dokładnie to samo co o białej, z tym, że występuje ona dużo częściej nocą niż dniem. Osoba "czarna" (odpowiednik osoby "białej" z poprzedniego rodzaju niewidzialności tylko idealnie czarny) jest w

nocy dużo mniej widoczna niż "biała" w dzień; doskonała czerń odróżnia się jednak znacznie od czerni zwykłej, nawet najbardziej nieprzeniknionej (np. zalegającej w bezświetlnych podziemnych jaskiniach). Stworzenia, które zwykły żyć w ciemnościach przy pewnym szczęściu mogą zobaczyć "czarnego", choćby stał on nieruchomo pod ścianą podziemnego korytarza[6].

Postać doskonale czarna nie odcina się tak wyraźnie od otoczenia dziennego jak osoba "biała" od mroków nocnych. Wynika to z faktu, że czerń jest ogólnie mniej rzucająca się w oczy niż biel.

4. Inny kolor

Jest to niezwykle rzadka wariacja niewidzialności. Osoba, na którą rzucono czar przybiera dowolny kolor, inny niż biały i czarny (na podobnej, "cieniowej" zasadzie). Nie ma reguły mówiącej jaka ta barwa będzie, wydaje się, że na ten efekt nie wpływają żadne zewnętrzne czynniki. Inny kolor jest odmianą niewidzialności o tyle ciekawą, iż oddziałuje na człowieka także przez pewien czas po zakończeniu zaklęcia. Nie jest to oddziaływanie miłe, choć nie jest też specjalnie szkodliwe dla zdrowia. Inny kolor powoduje okresowe (zazwyczaj), dekoracyjne zmiany wyglądu: barwy skóry, włosów, itp. Kolor tych zmian jest taki sam jak ten, który się uzyskało poprzednio w wyniku zaklęcia. Zmiany trwają zwykle przez jakiś okres po zakończeniu czaru (godzinę, dzień, tydzień) lub powtarzają się cyklicznie co pewien czas. Mogą zostać usunięte przez czary usuwające przekleństwo. Dokładną listę tych dolegliwości, tak zwanych efektów poczasowych, podaję pod koniec pracy.

5. Dezintegracja

Najrzadsza, najdziwniejsza, najciekawsza i najbardziej niebezpieczna odmiana niewidzialności. Trzeba powiedzieć, niewidzialności specyficznie rozumianej. Dezintegracja w imię zapewnienia człowiekowi ochrony przed wzrokiem innych unicestwia go całkowicie. Rozbicie ciała na atomy może być wprawdzie pojęte jako pewna forma niewidzialności, ale przecież nie o to chodzi. Nie jest celem czarownika stanie się niewidzialnym przez nieistnienie. Jednak zaklęcie w taki właśnie sposób próbuje niewidzialność osiągnąć.

Dezintegracja jest niezwykle rzadkim rezultatem *Niewidzialności*. Nigdy nie pojawia się bez zaistnienia specjalnych warunków magicznych, najczęściej jakiejś silnej i w miarę stałej czarodziejskiej aury. Może więc uaktywnić się w obecności potężnego artefaktu czy reliktu, w miejscu szczególnego nagromadzenia magicznych substancji i przedmiotów (np. komnata potężnego czarownika) – z tym, że tych rzeczy musi być naprawdę dużo. Dezintegracja może także pojawić się przy otwartych wrotach do innej sfery egzystencji lub przy innych efektach, związanych z działaniem czarów dziewiątego (najwyższego) kręgu magii. Czarownik, który rzuca jakieś bardzo potężne zaklęcie obok kolegi przygotowującego *Niewidzialność* może niechcący być sprawcą dezintegracji poddanej temu czarowi istoty.

Powyższe przykłady zostały bardziej wyrozumowane niż wzięte z życia, gdyż dezintegracja jest ekstremalnie rzadkim efektem *Niewidzialności* i w historii magii odnotowano zaledwie jeden jej przypadek. Chodzi naturalnie o słynne losy czarownika Destrukcjusza, który unicestwił się we własnej pracowni, gdy próbował zniknąć nieoczekiwanie wywołanemu, nieposłusznemu demonowi Nalfeszni.

Na tym kończę moją pracę o *Niewidzialności*, zdając sobie sprawę, że temat w dalszym ciągu pozostaje otwarty. Nowe badania mogą dodać świeże aspekty omawianego problemu, a już zbadane rozwinąć. Należy tylko mieć nadzieję, iż takie dociekania będą prowadzone. Istnieją przecież prężne szkoły inwizibilistyczne: czarodzieja Sunlichta, neoowicydowcy, czy nawet przeżywająca ostatnio poważny kryzys szkoła klasyczna. Nie ma bowiem nic gorszego nad niewiedzę i ignorancję.

PRZYPISY I KOMENTARZE:

1. Oczywiście pomijam w tych rozważaniach konsekwencje rzucenia jednego zaklęcia na drugie, tzn. sytuacji, gdy na człowieka poddanego działaniu jakiegoś czaru rzuca się inny; wtedy naturalnie Niewidzialność, jak każde inne zaklęcie również przestaje działać.
2. Owicydy Wielki był również prekursorem nowoczesnych sposobów walki ze szkodnikami roślin uprawnych.
3. Naszyjnik z pociskami – ang. Necklace of Missiles, patrz: AD&D 2nd Edition, Dungeon Master s Guide, str. 175.
4. Ponieważ ten tekst napisałem w oparciu o Niewidzialność z systemu AD&D, więc mam na myśli przede wszystkim 2nd Edition Player s Handbook, str. 142, 150, 159, 184.
5. Tabelka: podział i nazwy oczywiście z AD&D. Tłumaczenia nazw dowolne, ale chyba dla wszystkich oczywiste. Niewidzialność, promień 3 metry – w oryg. Invisibility, 10 Radius. Nie wiem czy do końca słusznie, ale dla lepszego wyobrażenia stopy pozwoliłem sobie zamienić ją na metry, zaokrąglając w dół. Nie ma to żadnego znaczenia.
6. Naturalnie na powierzchni ziemi osobę czarną można nocą dość łatwo zauważyć. W przypadku, gdy mamy osobę czarną i noc, oraz gdy postać ta posiada zdolność ukrywania się w cieniu MG może pozwolić wykonać procentowy rzut na szansę ukrycia się w cieniu pomnożoną razy 3. Szansa ta nie może jednak przekroczyć 95%.

TABELE

T1. WYSTĘPOWANIE WARIACJI

%	WARIACJA – TAK LUB NIE
01–96	Nie występuje, tzn. efektem jest niewidzialność zwykła (przezroczysta)
97–00	Wariacja występuje – rzuć 1k20 w tabeli T2

T2: RODZAJE WARIACJI

1k20	RODZAJ WARIACJI
01–10	Niewidzialność biała w dzień lub czarna nocą
11–15	Biała w nocy lub czarna w dzień
16–19	Inny kolor – wybór MG
20	Dezintegracja – muszą wystąpić specjalne warunki; jeśli ich nie ma, wychodzi niewidzialność zwykła (przezroczysta).

T3: EFEKTY POCZASOWE

%	EFEKT POCZASOWY
01–20	Włosy kolorowe przez 1k20 godzin po zakończeniu czaru
21–30	Włosy kolorowe przez 1k20 dni godzin po zakończeniu czaru
31–50	Skóra kolorowa przez 1k6 godzin godzin po zakończeniu czaru
51–60	Skóra kolorowa przez 1k6 dni godzin po zakończeniu czaru
61–70	Krew kolorowa (chyba, że czerwona, wtedy nic) przez 1k4 miesięcy godzin po zakończeniu czaru
71–80	Plamistość skóry przez 1k4 tygodni po zakończeniu czaru
81–90	Zmiana barwy zębów na 1k6 miesięcy po zakończeniu czaru
91–96	Trwała zmiana koloru włosów
97–99	Trwała plamistość skóry
100	Trwała zmiana koloru skóry

Mistrz Gry może oczywiście wymyślić swoje efekty poczasowe – ich efekty mogą być tak zwariowane, jak tylko mu przyjdzie do głowy. Ewentualne zmiany charyzmy również zależą od MG.

KRYSZTAŁY CZASU

Zawarte w tym rozdziale wiadomości są kontynuacją, uzupełnieniem i rozszerzeniem opublikowanych w poprzednich numerach MAGII I MIECZA zasad, które określają sposób tworzenia nowych postaci. Są także ich szczęśliwym dokończeniem, więc teraz możecie już wreszcie wykreować własnego, przyciętego według Waszych życzeń i wyobrażeń bohatera. Może niezbyt fortunnie się stało, że te zasady nie zostały zgromadzone w jednym miejscu, w jednym numerze pisma, jednak po pierwsze - było to niemożliwe ze względu na ich objętość, a po drugie - zamierzone, jak to już kilkakrotnie wyjaśnialiśmy.

TWORZENIE NOWEGO BOHATERA

Opisana niżej metoda tworzenia nowej postaci, opierająca się na wstępnym wyborze rasy i profesji bohatera, a dopiero późniejszym losowaniu współczynników jest metodą podstawową i bez wątpienia przez nas preferowaną. Na końcu rozdziału wspomnieliśmy jednak o dwóch sposobach alternatywnych, których użycie może być w pewnych okolicznościach bardziej uzasadnione niż metody podstawowej. MG powinien jednak podchodzić do nich z dużą ostrożnością, gdyż powstające dzięki tym metodom postacie są dużo silniejsze od przeciętnych.

I jeszcze dwie uwagi wstępne. Pierwsza – jeżeli gracz od początku deklaruje, iż jego bohater będzie rycerzem, MG powinien pozwolić mu najpierw wylosować pochodzenie społeczne, a dopiero później wybrać rasę – ma to znaczenie przy wyborze profesji alternatywnej w przypadku "niewłaściwego urodzenia", które uniemożliwia poświęcenie się rzemiosłu rycerskiemu.

I uwaga druga: dość często polecamy wykonywać rzut kostką, który nazywa się rzutem premiowanym – wyrzucenie w nim 10 oczek upoważnia do następnego rzutu (drugiego i ew. kolejnych w przypadku ponownego uzyskania 10 oczek), którego rezultat dodaje się do tej wyrzuconej poprzednio 10.

Proces tworzenia postaci składa się z następujących kroków:

I. **WYBÓR RASY I PŁCI**
II. **LOSOWANIE POCHODZENIA**
III. **LOSOWANIE UŁOMNOŚCI I ZDOLNOŚCI NADNATURALNYCH**
IV. **WYBÓR PROFESJI**
V. **LOSOWANIE WZROSTU I WAGI**
VI. **LOSOWANIE WSPÓŁCZYNNIKÓW PODSTAWOWYCH ORAZ WSTĘPNEGO DOŚWIADCZENIA**
VII. **OBLICZANIE ODPORNOŚCI**
VIII. **LOSOWANIE ZAWODÓW.**
IX. **OBLICZANIE BIEGŁOŚCI W BRONIACH**
X. **OBLICZENIE WIEKU**
XI. **OKREŚLENIE CHARAKTERU POSTACI**

Wymienione czynności należy wykonać w takiej kolejności, w jakiej zostały wyżej przedstawione – dotyczy to zwłaszcza pierwszych sześciu, później kolejność jest już nieco bardziej dowolna.

Przykład

Chcąc Wam nieco ułatwić przyswojenie dość skomplikowanego i długiego, trzeba przyznać, procesu tworzenia nowej postaci zilustrujemy go przykładem, rozwijając od niebytu naszego własnego herosa in spe, któremu nadamy dźwięczne imię ***Llewelyn****.*

I. WYBÓR RASY I PŁCI

Wybór rasy jest pierwszą, rozpoczynająca proces tworzenia nowego bohatera decyzją, która musi być podjęta przez gracza. W obecnej wersji KRYSZTAŁÓW CZASU może on wybierać wśród dziewięciu ras: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, półorki, krasnoludy, gnomy, hobbici i reptillioni.

Dokładniejsze opisy poszczególnych ras zostały zamieszczone w MiM nr 1 – przed dokonaniem wyboru należy się zapoznać zarówno z tamtymi opisami, jak i poddać analizie zamieszczone niżej, w tym numerze, dane – radzimy zwrócić szczególną uwagę na posiadane przez niektóre rasy preferencje profesjonalne.

A oto kilka dodatkowych informacji na temat poszczególnych ras, które nie znalazły sobie miejsca w poprzednich numerach – przede wszystkim premie, powiększające biegłości w poszczególnych rodzajach broni (patrz nr 2. MiM) oraz pewne inne cechy specjalne:

Ludzie: +5 pkt. do biegłości w mieczach, lancach, kopiach, kuszach, włóczniach i rapierach; samouzdrowienie (c… automatyczne odzyskiwanie punktów Wytrzymałości, utr… conych w wyniku odniesionych obrażeń) 2 pkt. obrażeń po każdych 8 godzinach wypoczynku;

Półelfy: +10 pkt. do biegłości w mieczach oraz +5 pkt. w łukach, włóczniach i lancach; infrawizja (zdolność widzenia w naturalnych ciemnościach) o zasięgu równym 1/10 SZ (metrów); samouzdrowienie 1 pkt. obrażeń po 8 godzinach wypoczynku;

Elfy: +10 pkt. do biegłości w mieczach i łukach (z wyjątkiem refleksyjnych) oraz +5 pkt. we włóczniach i sztyletach; infrawizja o zasięgu równym 2/10 SZ; dwukrotnie większy niż wynikający ze współczynników zasięg słuchu i wzroku; samouzdrowienie 1 pkt. obrażeń po 8 godzinach wypoczynku;

Półolbrzymy: +5 pkt. do biegłości w kamieniach, maczugach, pałach, młotach oraz w walce na pięści; dodatkowa Obrona +5 pkt. i Wyparowania +20 pkt., wynikające z grubości skóry (wszelkich obrażeń, odniesionych w wyniku każdego rodzaju ataku – kłutego, tnącego lub obuchowego); samouzdrowienie 4 pkt. obrażeń po 8 godzinach wypoczynku;

Półorki: +10 pkt. do biegłości w szablach, łukach refleksyjnych oraz +5 pkt. w nożach; infrawizja (1/10 SZ); samouzdrowienie 2 pkt. obrażeń po 8 godzinach wypoczynku;

Krasnoludy: +10 pkt. do biegłości w toporach oraz +5 pkt. w kuszach, młotach, oskardach i sztyletach; infrawizja (2/10 SZ); dodatkowa Obrona +5 pkt. i Wyparowania +20 pkt.; samouzdrowienie 3 pkt. obrażeń po 8 godzinach wypoczynku;

Gnomy: +10 pkt. do biegłości w młotach i toporach oraz +5 pkt. w krótkich mieczach; infrawizja (2/10SZ); dodatkowa Obrona +2 pkt. i Wyparowania +10 pkt.; samouzdrowienie 3 pkt. obrażeń po 8 godzinach wypoczynku;

Hobbici: +10 pkt. do biegłości w kamieniach oraz +5 pkt. w krótkich łukach, sztyletach i krótkich mieczach; dodatkowa Obrona +5 pkt. i Wyparowania +20 pkt.; samouzdrowienie 3 pkt. obrażeń po 8 godzinach wypoczynku;

Reptillioni: +10 pkt. do biegłości w toporomieczach i w ataku pazurami oraz +5 pkt. w mieczach i kuszach; nie mogą nosić smoczych skór i zbroi o ograniczeniach większych niż 1/2 ZR, 1/2 SZ; dodatkowa Obrona +20 pkt. i Wyparowania +60 pkt.; samouzdrowienie 5 pkt. obrażeń po 8 godzinach wypoczynku.

Następna decyzja to wybór płci bohatera. Jest to chyba zrozumiałe samo przez się i nie wymaga szerszych komentarzy. Zakładamy, co nie wymaga specjalnego wysilania wyobraźni, iż płci są dwie: mężczyźni i kobiety – odnosi się to do każdej z ras, dostępnych dla prowadzonych przez graczy postaci. Celowo użyliśmy terminu "mężczyźni i kobiety", a nie "płci: męska i żeńska", gdyż w przyszłości będziemy raczej pisać "ork–kobieta", a nie "ork płci żeńskiej".

Przykład

Marzy nam się postać o dwóch profesjach, władająca zarówno magią, jak i mieczem (jakże by inaczej), postanawiamy więc, iż Llewelyn będzie półelfem i mężczyzną.

Właściwie, prawdę mówiąc, to dlatego będzie półelfem, że jest to ulubiona rasa piszącego te słowa (tzn. djt), a mężczyzną, gdyż trudno by mi się było wczuć w psychikę płci jakże odmiennej od mej własnej. I to, uważam, jest właściwe podejście, chociaż przyjrzałem się również dokładnie zamieszczonym niżej zestawieniom.

II. LOSOWANIE POCHODZENIA

Pochodzenie bardzo pomaga przy określaniu życiorysu postaci, którą będzie się grało. Daje szansę w wielu sytuacjach, np. na koneksje, możliwości rozeznania terenu, a i z powodu znajomości lokalnej historii jest często pomysłem do wielu przygód. W poprawnie wylosowanym pochodzeniu poza miejscem urodzenia i statusem społecznym powinna być też wartość początkowego majątku, którym dysponuje postać, zawody, do których za młodu można było się przyuczyć (patrz punkt VIII.) i pewien element rodzinny, o którym decyduje już MG (jak np. kim byli rodzice, ilość i losy rodzeństwa, itp). Zaawansowani gracze często zakładają całe rodziny, czy wręcz dynastie, kolejno grając ich członkami (zwykle jednak tylko wtedy, gdy im się dobrze wiedzie).

Losowanie miejsca urodzenia

W niektórych sytuacjach miejsce urodzenia tworzonej postaci może być bardzo ważne, dlatego też powinniśmy wylosować miasto, w którym nasz bohater przyszedł na świat. Rzucamy k100 i sprawdzamy rezultat w poniższej tabeli. Przyjmuje się, że większość awanturników pochodzi z miast największej wyspy Archipelagu Centralnego, Orcusa Wielkiego.

IIa. Tabela MIEJSCE URODZENIA

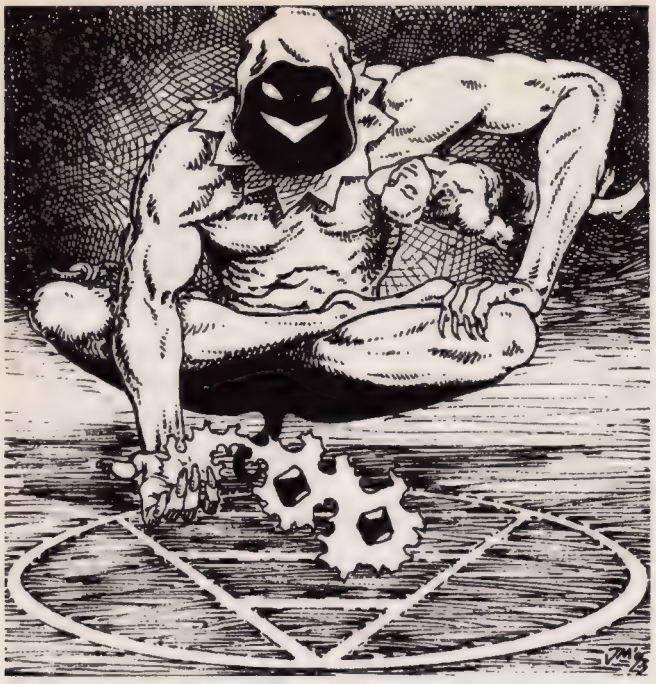
01–16	**Ostrogar** – stolica Archipelagu Centralnego i orków; ok. 153 tys. mieszkańców – orki, półorki, ludzie, półolbrzymy, półelfy, elfy, gnomy, krasnoludy, hobbici;
17–25	**Get-warr-gar** – miasto portowe i stolica kupiectwa; ok.72 tys. mieszkańców – ludzie, półorki, orki, półelfy, elfy, krasnoludy, gnomy, hobbici, reptillioni;
26–30	**Ranhar-gar** – ok.44 tys. mieszkanców – elfy, półelfy, półorki, orki, ludzie, gnomy, hobbici;
31–34	**Ora-gar** – stolica półolbrzymów, miasto portowe; ok. 34 tys. mieszkanców – półolbrzymy, olbrzymy, orki, półorki, krasnoludy, reptillioni;
35–38	**Gasta** – stolica reptillionów, miasto – twierdza; około 34 tys. mieszkańców – reptillioni, krasnoludy, hobbici, gnomy i ludzie;
39–42	**Olgrion** – stolica elfów; ok. 31 tys. mieszkańców – elfy, półelfy;
43–45	**Tagara Ciemna** – jedna ze stolic ludzkich; ok. 29 tys. mieszkańców – ludzie;
46–48	**Ongir-gar** – miasto portowe; ok. 24 tys. mieszkanców – elfy, półelfy, ludzie, półorki, orki;
49–51	**Aria-gar** – ok. 22 tys. mieszkańców – orki, półorki, ludzie, hobbici, gnomy, reptillioni;
52–54	**Inchra-gar** – ok. 21 tys. mieszkańców – orki, półorki, ludzie;
55–56	**Tagara Szara** – jedna ze stolic ludzkich; ok. 19 tys. mieszkańców – ludzie;
57–58	**Tagara Biała** – jedna ze stolic ludzkich; ok. 15,5 tys. mieszkańców – ludzie, krasnoludy;
59–60	**Ogragar** – stolica ogrów, miasto portowe; ok. 13 tys. mieszkańców – ogry, półorki, orki, krasnoludy;
61–80	**rejony Orcusa oddalone od miast**; wiejskie, ew. samotne posiadłości;
81–99	**wyspy**, leżące wokół Orcusa;
00	**miejsce urodzenia nieznane** (postać może pochodzić np. z innego archipelagu, lub też po prostu nie wiedzieć gdzie się urodziła).

Po nazwie miasta podana jest przybliżona liczebność stałych mieszkańców i główne rasy, zamieszkujące dane miasto (dane z początku 455 roku 4 Ery Nowych Czasów 13 Transsu).

Losowanie pochodzenia społecznego

Społeczeństwo Orchii jest społeczeństwem feudalnym, w związku z czym pochodzenie społeczne pełni niezwykle istotną rolę. Jest ono losowane (rzut k100 i porównanie z tabelą **IIb.)** i nazywane **KLASĄ SPOŁECZNĄ**. Poza nią gracz posiada także

identyczny (przynajmniej z początku) **STATUS SPOŁECZNY**, który informuje o *aktualnym* znaczeniu postaci, co jest szczególnie ważne na wyższych poziomach doświadczenia. Status społeczny, w odróżnieniu od klasy społecznej, może się zmieniać. Najczęściej jego wzrost następuje wraz z osiągnięciem 10 POZ, a potem kolejno 15, 16, 17, 18, 19, 20 itd., oczywiście o ile oficjalnie zatwierdzi to władca danej krainy. Istnieją również sytuacje, w których władca może podnieść status społeczny postaci w uznaniu jej niezwykłych zasług, np. po osiągnięciu najwyższego w profesji postaci w danym królestwie poziomu doświadczenia, po ocaleniu państwa przez zwycięstwo w wojnie lub bitwie, czy po zdobyciu dużego majątku (posiadłości ziemskich), itp. Częstym sposobem zmiany aktualnego statusu społecznego są małżeństwa. W praktyce obydwoje małżonkowie uzyskują po ślubie ten sam status społeczny, będący średnią ich poprzednich statusów. Dziecko w chwili urodzenia należy do klasy społecznej określonej przez aktualny status społeczny swych oficjalnych rodziców. Zdarzają się też przypadki utraty osiągniętego statusu społecznego, np. po udowodnieniu zdrady państwa spada się o klasę niżej, deklasuje również zostanie gladiatorem (zależnie od sytuacji i MG) lub niewolnikiem (redukuje



do najniższej klasy), itp. W takich wypadkach wiele zależy od miejscowych władz, obyczajów, religii i MG. Oczywiście wraz ze zmianami statusu społecznego ulega zmianom Charyzma postaci i jej ew. coroczne dochody majątkowe.

IIb. Tabela WYJŚCIOWA KLASA SPOŁECZNA

BIEDOTA (chłopstwo)

01–05 **NIŻSZA KLASA NIŻSZA (NKN)** – niższa biedota (ubogie chłopstwo); roczny dochód 1k10 sztuk złota; Charyzma –15 pkt.;

06–10 **ŚREDNIA KLASA NIŻSZA (ŚKN)** – średnia biedota (typowe chłopstwo); roczny dochód 2k10 sztuk złota; Charyzma –10 pkt.;

11–15 **WYŻSZA KLASA NIŻSZA (WKN)** – wyższa biedota (bogate chłopstwo); roczny dochód 5k10 szt. złota; Charyzmą –5 pkt.; umie czytać;

MIESZCZAŃSTWO (ma prawo używać tytułu **EL** przed imieniem)

16–35 **NIŻSZA KLASA ŚREDNIA (NKŚ)** – ubogie mieszczaństwo; roczny dochód k50 złt; umie czytać i pisać;

36–55 **ŚREDNIA KLASA ŚREDNIA (ŚKŚ)** – średnie mieszczaństwo; roczny dochód k100 złt; umie czytać i pisać;

56–75 **WYŻSZA KLASA ŚREDNIA (WKŚ)** – bogate mieszczaństwo; roczny dochód 2k100 złt; umie czytać i pisać;

SZLACHTA (może używać tytułu TAN przed imieniem; tylko członkowie tej klasy społecznej mogą zostać rycerzami)

76–85 **NIŻSZA KLASA WYŻSZA (NKW)** – uboga szlachta; roczny dochód k100 złt; umie czytać i pisać; CH +5 pkt.;

86–90 **ŚREDNIA KLASA WYŻSZA (ŚKW)** – średnia szlachta; roczny dochód 2k100 złt; umie czytać i pisać; CH +10;

91–95 **WYŻSZA KLASA WYŻSZA (WKW)** – arystokracja i bogata szlachta; roczny dochód 5k100 złt; umie czytać i pisać; CH +15 pkt.;

96–00 **ELITA WŁADZY (EW)** – członek aktualnie rządzących rodów książęcych (zamiast **tan** może używać tytułu **książę**); roczny dochód 10k100 szt. złota; umie czytać i pisać; ma prawo sprowadzania bardzo rzadkich broni; ponadto wie, gdzie za odpowiednią ofiarą może zostać wskrzeszony; CH +20 pkt.

Powyższe zestawienie przedstawia klasy społeczne, które mogą być wylosowane jako pierwotne dla tworzonych postaci, przy czym procentowy rozkład społeczeństwa dotyczy tylko tych osób, które jako drogę życiową wybierają awanturnictwo (poszukiwanie przygód, skarbów, sławy itp.), a nie rzeczywistej struktury klasowej społeczeństwa. Naprawadę proporcje ciążą nieco bardziej ku dołowi.

Kasta rycerska może pochodzić tylko ze szlachty, dlatego też nikt, kto nie wylosuje takiej klasy społecznej nie może wybrać sobie profesji rycerskiej, natomiast postać pochodząca z biedoty (tak określa się na Orchii chłopstwo), która zechciała nauczyć się jakiejś profesji magicznej automatycznie podczas szkolenia na tę profesję uczy się też czytać i pisać.

Należy także pamiętać o bardzo ważnym prawie, panującym pod rządami Katanów – przedstawiająca się oficjalnie postać, która nie wymieni przed imieniem swego tytułu, traktowana jest jak należąca do klasy niższej, co w przypadku jakiegokolwiek zatargu ze stróżami prawa naraża ją najczęściej na eliminację, a w najlepszym wypadku na żywot niewolnika.

Początkowy majątek postaci

Postać, rozpoczynając żywot poszukiwacza przygód, może wybrać sposób zagospodarowania posiadanego majątku. Najczęściej oddaje się go w dzierżawę i co roku w miesiącu świątecznym odbiera kwotę równą wymienionemu w tabeli **IIb.** dochodowi. Niekiedy jednak jest zmuszona, bądź chce swój majątek sprzedać – w takim przypadku musi w miesiącu świątecznym złożyć ofertę Radzie rodzinnego miasta. Następnego dnia Rada, korzystając z pomocy Mistrza Kupieckiego, dokonuje analizy tej oferty i z własnej kasy wypłaca jednorazowo sumę o wartości 10-krotnie większej od rocznej dzierżawy. Jeżeli postać jest kupcem (decyzję o sprzedaży majątku można podjąć po wyborze profesji) albo kupca wynajmie, godząc się zapłacić mu 50% ewentualnego zysku plus 10 złt na jego POZ, może się targować z pomagającym Radzie Mistrzem Kupieckim i jeśli odniesie się sukces, otrzyma kwotę dwukrotnie wyższą. Kupiec otrzymuje PD za wytargowaną nadwyżkę ponad sumę, którą by normalnie dostał, a jeśli targował się po raz pierwszy, ilość tych PD jest podwojona.

Gdyby postać chciała cały rok pracować, doglądając i pomnażając swój majątek, może zarobić kilkakrotnie więcej niż wynosi roczny przychód z jego dzierżawy – MG decyduje o wielkości tego dochodu i jego formie, gdyż nie zawsze musi to być wyłącznie gotówka.

Przykład

*Przekonajmy się teraz, gdzie i w jakiej rodzinie zdarzyło się Llewelynowi urodzić. Pierwszy rzut, ustalający miejsce urodzenia wynosi **89** i wskazuje, że Llewelyn nie pochodzi z Orkusa Wielkiego - przywędrował tu z którejś z okolicznych wysp. Być może kiedyś ustalimy dokładnie z której, na razie ma to jedynie znaczenie negatywne - na Orkusie nie ma miejsca, które można określić jako jego "strony rodzinne". Drugi rzut, określający pochodzenie społeczne: **79**, czyli uboga szlachta. Najwyraźniej nasz bohater jest najmłodszym synem zaściankowego władyki na chałupie i dwóch krowach i zrobił najrozsądniejszą rzecz, jaką mógł zrobić - wyniósł się z domu, unosząc **35** sztuk złota (rzuciłem k100) szukać szczęścia w szerokim świecie.*

III. LOSOWANIE UŁOMNOŚCI I ZDOLNOŚCI NADNATURALNYCH

III.a Ułomności

Ze względu na zatrważającą mnogość przeróżnych klątw, przeleństw i tym podobnych wielce nieprzyjemnych inicjatyw, działających niekiedy dziedzicznie nawet na całe rody, na Orchii praktycznie co piąta osoba ma nieszczęście przyjść na świat z jakąś ułomnością – jest fizycznie, umysłowo bądź moralnie zdeformowana.

Niestety dotyczy to również tworzonych przez nas bohaterów. Sprawdzamy to rzutem k100 – wynik mniejszy bądź równy 20 oznacza, iż postać posiada jakąś ułomność. Na tym nie koniec – należy sprawdzić czy nie ma następnej. Tym razem szansa na jej posiadanie jest o 5% mniejsza (wynik 15 lub mniej przy rzucie k100). Jeżeli stwierdziło się u postaci 2 ułomności, to ma ona 10% szansę, że będzie się miała kolejną. Gdy posiada 3 ułomności, istnieje 5% szansa, że ma się jeszcze jedną i za każdym razem, gdy się ją wylosuje należy sprawdzić, czy nie ma się kolejnej (już ta sama 5% szansa), itd.

Jeżeli stwierdzimy, że tworzona przez nas postać jest ułomna, należy określić charakter tej ułomności rzutem k100 i odczytaniem rezultatu w zamieszczonym niżej zestawieniu. Należy to sprawdzenie powtórzyć dla każdej posiadanej przez postać ułomności.

Posiadanie ułomności należy do bardzo przykrych rzeczy, jednakże gracz musi je zaakceptować i prowadzić postać zgodnie z narzuconymi przez nie ograniczeniami. Istnieje możliwość późniejszego pozbycia się niektórych z nich, ale wymaga to kosztownych i niełatwych zabiegów i nie jest w stanie zlikwidować większości ułomności fizycznych (choć umożliwia ich ew. zregenerowanie, itp.). Każdą ułomność traktuje się jak klątwę boską, w

związku z czym jej usunięcia może dokonać tylko kapłan tej samej wiary i w ten sam sposób jak zdjęcia klątwy. Dla przypomnienia – petent musi najpierw złożyć ofiarę, wynoszącą min. 1000 sztuk złota, a kapłan odprawić godne nabożeństwo (jego koszt to następne 1000 złt) i uzyskać od swego bóstwa zgodę na próbę zdjęcia tak silnej klątwy (wymaga to udanej modlitwy, tzn. udanego % rzutu na WI i ZW petenta). Jeżeli z jakichkolwiek przyczyn modlitwa nie zostanie wysłuchana (np. nie wyjdzie % rzut na WI) to oznacza, że ten konkretny kapłan nie jest w stanie podjąć się usunięcia ułomności. Jeżeli modlitwa została wykonana prawidłowo (za pierwszym razem) i bóg to zauważył, kapłan nabywa mocy, dzięki której może podjąć próbę (ma szansę 1% na swój POZ) likwidacji ułomności poprzez nałożenie dłoni. Jeśli mu się uda efekt utrzymuje się aż do śmierci postaci (tzn. jeśli ulegnie wskrzeszeniu, ułomność automatycznie wróci).

Poniższe zestawienie zawiera listę najpospolitszych ułomności, z którymi nasz bohater mógł się urodzić. Jeżeli wpływają one na jego współczynniki lub/i na cechy fizyczne (wzrost, wagę) należy wziąć to pod uwagę przed lub po ich wylosowaniu i zastosować wynikające z ułomności modyfikacje.

a. Tabela UŁOMNOŚCI

01–02	**karzeł:** wzrost postaci jest mniejszy od minimalnego wzrostu jego rasy o 20 + k10 cm (patrz punkt V oraz tabela V.a); konsekwencją tego jest zmniejszenie SZ postaci o połowę tej różnicy;
03–04	**kulawy:** dwukrotnie zmniejsza szybkość poruszania się postaci oraz o 2k10 pkt. jej PR;
05–06	**płatfus:** o 10 + k10 zmniejsza szybkość poruszania się postaci;
07–08	**zezowaty:** zmniejsza PR o 10 + k10 pkt. oraz powoduje, że każda podjęta przez postać akcja ma o 1 segment większe opóźnienie;
09–10	**garbaty:** o 10 + k10 zmniejsza PR i ZR postaci;
11–12	**niepłodny:** postać nie może posiadać naturalnego potomstwa;
13–14	**grubas:** nadmierna otyłość, dwukrotnie zwiększająca naturalną (wylosowaną) wagę postaci ze wszystkimi tego konsekwencjami dla SF, ŻYW, SZ i ZR (patrz punkt V);
15–16	**jednoręki:** druga ręka wykształciła się w postaci kikuta, co oznacza, że SF, ZR i UM są niższe o 1/4, ponadto uniemożliwia to walkę broniami półtorarącznymi i dwuręcznymi;
17–18	**flegmatyk:** postać posiada dwukrotnie mniejszą naturalną (wylosowaną) Szybkość;
19–20	**krótkowidz:** postać widzi tylko do odległości równej 1/10 swej SZ (w metrach);
21–22	**dalekowidz:** postać widzi tylko od odległości równej 1/10 swej SZ (w metrach);
23–24	**jąkała:** o 30 + k10 zmniejsza to CH postaci;
25–26	**obżartuch:** z powodu zwiększonej przemiany materii postać musi jeść dwukrotnie więcej niż inni, w przeciwnym razie bardzo szybko słabnie, itp.;
27–28	**szpetny:** postać posiada nienaturalne (w opinii jej rasy) rysy twarzy, które dwukrotnie zmniejszają jej PR i wszelkie jej ew. późniejsze przyrosty;
29–30	**śpioch:** postać musi spać dwukrotnie dłużej niż to przyjęte, inaczej dwukrotnie szybciej się męczy, itp.;
31–32	**pryszczaty:** zmniejsza to PR o 20 + k10;
33–34	**alergik:** w każdym tygodniu postać ma 10% szansę nabawić się trwającej k10 dni choroby uczuleniowej, której efekt jest analogiczny do wyczerpania podczas walki;
35–36	**dotknięty amnezją:** postać ma dwukrotnie mniejszą MD i jej ew. przyrosty;
37–38	**jednooki:** przypadłość o 10 pkt. zmniejsza SZ postaci oraz o 2 sg zwiększa opóźnienie wszelkich jej działań;
39–40	**cierpiący na klaustrofobię:** przebywając w zamkniętej przestrzeni, postać musi co 10 rund wykonywać % rzut na szok (odporność nr 4) – nieudana próba oznacza, iż postać wpada w panikę, histerię, traci świadomość, itp. (decyzja MG);
41–42	**cierpiący na lęk wysokości:** jeśli postać znajdzie się na wysokości większej niż 1 metr ponad powierzchnią, którą może uznać za "stały grunt", musi co rundę wykonywać % rzut na szok (odporność nr 4) z szansą zmniejszoną o 1 pkt. na każdy m wysokości – nieudany rzut oznacza, iż postać wpada w panikę, histerię, traci świadomość, itp. (decyzja MG);
43–44	**debil:** postać posiada 1/10 wylosowanej INT, ponadto nigdy jej INT nie może wzrosnąć powyżej 30 pkt. (w sposób naturalny); MG ma prawo nie dopuścić takiej postaci do gry;
45–46	**nadwrażliwy na magię:** odporności na wszelkie efekty wywołane przez magię są dwukrotnie niższe;
47–48	**sodomita:** postać czuje nienaturalny pociąg płciowy do zwierząt;
49–50	**nekrofil:** postać czuje nienaturalny pociąg płciowy do trupów;
51–52	**biseksualista:** postać czuje równy pociąg płciowy do obojga płci;
53–54	**homoseksualista:** postać czuje pociąg płciowy wyłącznie do własnej płci;
55–56	**masochista:** postać odczuwa nienaturalną przyjemność podczas odczuwania bólu;
57–58	**sadysta:** postać odczuwa nienaturalną przyjemność podczas zadawania bólu innym;
59–60	**złośliwiec:** postać odczuwa nienaturalną przyjemność z uprzykrzania innym życia;
61–62	**zgrywus:** postać odczuwa nienaturalną przyjemność z robienia innym kawałów (najczęściej głupich);
63–64	**skąpiec:** postać odczuwa nienaturalną przyjemność z gromadzenia i skrzętnego przechowywania pieniędzy i wszelkich innych dóbr materialnych;
65–66	**rozrzutnik:** postać odczuwa ciągłą, nieodpartą potrzebę natychmiastowego, nawet bezsensownego wydawania pieniędzy, które znajdą się w jej posiadaniu;
67–68	**zarozumialec:** postać ma tendencję do wywyższania się ponad innych; sprawdzając reakcję osób, z którymi postać się styka należy wykonać dwa rzuty % i wybrać gorszy rezultat;
69–70	**kłamca:** postać odczuwa nienaturalną, nieodpartą potrzebę przedstawiania faktów innymi, niż są w rzeczywistości; w przypadku ujawnienia kłamstwa jej CH obniża się dwukrotnie w stosunku do tej osoby, która o tym wie; ponadto postać nie może mieć praworządnego charakteru;
71–72	**zachłanny:** postać czuje nieodpartą potrzebę zagarniania (to jednak nie znaczy kradzieży) dla siebie wszystkiego, co znajdzie się w zasięgu jej rąk, a co może przedstawiać sobą jakąkolwiek wartość;
73–74	**pechowiec:** postać ma o 10 pkt. mniejszą szansę wykonania czynności czy działań, których sukces uzależniony jest od % rzutu sprawdzającego; w przypadku trafień krytycznych oraz rzutów, związanych z intuicją – dwukrotnie mniejszą szansę;

75–76	**samotnik:** postać nie może dłużej przebywać w większym niż trzyosobowe towarzystwie, inaczej czuje się poirytowana, osłabiona, zastraszona, itp. i za wszelką cenę będzie unikała takich sytuacji;
77–78	**bezlitosny:** postać nie odczuwa najmniejszych skrupułów stosując tortury wobec jeńców, dobijając pokonanych wrogów i generalnie wyrządzając krzywdę innym istotom; ta cecha uniemożliwia posiadanie dobrego charakteru;
79–80	**ryzykant:** postać nie odczuwa żadnych oporów przed podejmowaniem działań, mogących narazić ją na niebezpieczeństwo; jej naturalna odporność na strach (część odporności nr 2) jest dwukrotnie większa;
81–82	**hazardzista:** postać nie jest w stanie oprzeć się jakiejkolwiek pokusie hazardu (zarówno w grach hazardowych, jak i w różnych innych sytuacjach);
83–84	**alkoholik:** postać nie potrafi oprzeć się żadnej okazji do upicia się (konsekwencją jest trwałe obniżanie się INT albo MD – na przemian, o 1 punkt/10 dni upojenia alkoholowego);
85–86	**nerwus:** postać denerwuje się z byle powodu, realnego czy też wymyślonego przez nią samą; w praktyce gry (oczywiście poza stosunkiem innych do jej zachowania) oznacza to, że traktuje ona inne postacie tak, jakby miały połowę swej CH (i ew. PR);
87–88	**tchórz:** postać ma tylko połowę swej naturalnej odporności na strach (odporność nr 2), ponadto w każdej niebezpiecznej sytuacji istnieje 50% szansa, że rzuci się do ucieczki, a jeżeli nie jest to możliwe, musi wykonać rzut na szok (odp. nr 4) lub zemdleć;
89–90	**lizus:** postać ma tendencję do namiernego przypochlebiania się osobom, z którymi rozmawia, co efektywnie zwiększa wobec nich jej CH o 30 + k10, jednak ci, którzy wiedzą o jej lizusowstwie traktują ją tak, jakby miała CH o połowę mniejszą niż w rzeczywistości;
91–92	**brudas:** postać zupełnie nie dba o czystość, przez co w oczach innych cywilizowanych istot ma PR mniejszą o 20 + k10 pkt.;
93–94	**podrywacz:** postać czuje niepohamowaną chęć uwodzenia wszystkich osób płci przeciwnej, jakie znajdą się w jej pobliżu;
95–96	**głuchy:** postać ma dwukrotnie mniejszą szansę obrony przed zaskoczeniem, ponadto nie jest w stanie rzucać czarów;
97–98	**głupiec:** postać posiada 1/10 wylosowanej MD, ponadto nigdy jej MD nie może wzrosnąć powyżej 30 pkt. (w sposób naturalny); MG ma prawo nie dopuścić takiej postaci do gry;
99–00	**arcyułomność**, zależna od MG, a powstała poprzez wymieszanie się kilku ułomności;

III.b Zdolności nadnaturalne

Bogowie w tym świecie bardzo często, jednak z sobie tylko znanych powodów mieszają się w sprawy swoich wyznawców. Pewnie dlatego co dziesiąta postać rodząca się na Orchii zostaje obdarzona jakąś zdolnością nadnaturalną, cechą, która w pozytywny sposób wyróżnia ją spośród innych. Tworzone postacie mają 10% szansę (sprawdzenie rzutem k100), że spoczęło na nich łaskawe oko któregoś z bogów.

Postać może oczywiście posiadać kilka takich zdolności nadnaturalnych i jeżeli ma już jedną, gracz powinien sprawdzić, czy nie ma drugiej i kolejnych. W tym przypadku szansa na nie jest mniejsza i wynosi 5% (dla wszystkich, począwszy od drugiej).

Niekiedy zdarza się, że postać jakąś zdolność wylosuje ponownie. Oznacza to, że jej efekty się sumują (o ile to możliwe), ew. powstaje jeszcze jakaś dodatkowa właściwość. Jeżeli wylosowana zdolność nadnaturalna jest sprzeczna z posiadaną ułomnością MG powinien je zmodyfikować, np. w przypadku postaci, która wylosowała debila, a następnie geniusza można przyjąć, że postać normalnie zachowuje się jak debil, ale pod wpływem jakiegoś bodźca lub w stosunku do określonych zagadnień jej umysł zaczyna pracować jak umysł geniusza.

IIIb. Tabela ZDOLNOŚCI NADNATURALNE

01–02	**twardziel:** wytrzymałość postaci na obrażenia (Żywotność) jest dwukrotnie większa; również dwuktrotnie większe są wszystkie przyszłe przyrosty ŻYW;
03–04	**siłacz:** SF postaci ma wielkość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane);
05–06	**akrobata:** ZR postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane);
07–08	**szybki:** SZ postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane);
09–10	**geniusz:** INT postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane);
11–12	**mędrzec:** MD postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane);
13–14	**magik:** Umiejętności Magiczne postaci mają wartość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane);
15–16	**fanatyk:** WI postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane); przy losowaniu kar i upomnień boskich może odjąć od wyniku rzutu odpowiednio 10 i 20 pkt.;
17–18	**ulubieniec bogów:** Zauważenie postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane); przy losowaniu kar i upomnień boskich może odjąć od wyniku rzutu odpowiednio 10 i 20 pkt.;
19–20	**elokwentny:** CH postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane);

21–22	**piękniś:** PR postaci ma wartość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane);
23–24	**poliglota:** postać posiada niebywałą zdolność uczenia się (i kojarzenia znaczenia) nieznanych słów, przez co jej pojemność językowa jest dwukrotnie większa (*normalnie równa się 1/10 INT*) oraz dwukrotnie szybciej uczy się nowych języków;
25–26	**długowieczny:** wiek, do którego postać może dożyć (o ile wcześniej nie zostanie zabita) jest równy maksymalnemu dla danej rasy, zwiększonemu dodatkowo o 20 + k10 (premiowane); naturalna starość takiej postaci zaczyna się od połowy jej limitu wieku, przy czym w jej przypadku nie są wykonywane rzuty sprawdzające ewentualność śmierci ze starości;
27–28	**fechmistrz:** wszelkie biegłości w broni białej postaci mają wartość maksymalną dla danej rasy, zwiększoną dodatkowo o 20 + k10 (premiowane);
29–30	**odporny na iluzję (odp. nr 1):** postać ma zwiększoną odporność na iluzję, hipnozę, widziadła, itp. o 20 + k10 (premiowane); ponadto przy wykonywaniu rzutu sprawdzającego na tę odporność ma prawo rzucić powtórnie,

jeśli pierwszy rzut był nieudany; w wypadku efektów zadających obrażenia wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy;

31–32 **odporny na sugestię (odp. nr 2):** postać ma zwiększoną odporność na sugestię, oczarowanie, zauroczenie, itp. o k20 + 10 (premiowane); ponadto przy wykonywaniu rzutu sprawdzającego na tę odporność ma prawo rzucić powtórnie, jeśli pierwszy rzut był nieudany; w wypadku efektów zadających obrażenia wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy;

33–34 **odporny na zaklęcia (odp. nr 3):** postać ma zwiększoną odp. na zaklęcia, przekleństwa, klątwy, itp. o 20 + k10 (premiowane); ponadto przy wykonywaniu rzutu sprawdzającego na tę odporność ma prawo rzucić powtórnie, jeśli pierwszy rzut był nieudany; w wypadku efektów zadających obrażenia wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy;

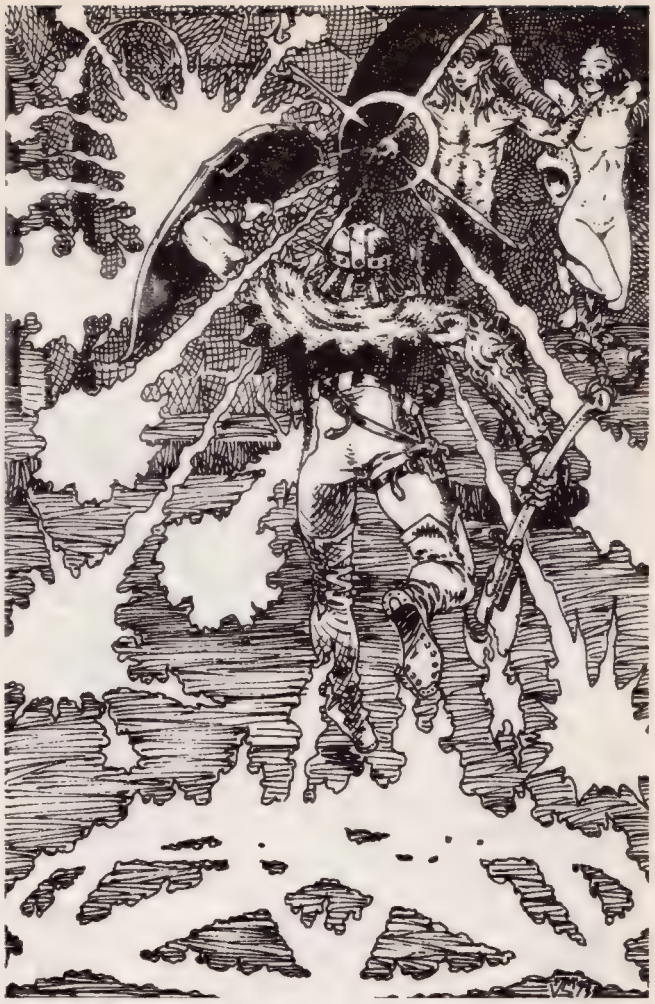
35–36 **odporny na szok (odp. nr 4):** postać ma zwiększoną odporność na szok, paraliż umysłowy, itp. o 20 + k10 (premiowane); ponadto przy wykonywaniu rzutu sprawdzającego na tę odporność ma prawo rzucić powtórnie, jeśli pierwszy rzut był nieudany; w wypadku efektów zadających obrażenia wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy;

37–38 **odporny na magię (odp. nr 5):** postać ma zwiększoną odp. na energię magiczną, czary specjalne itp. o 20 + k10 (premiowane); ponadto przy wykonywaniu rzutu sprawdzającego na tę odporność ma prawo rzucić powtórnie, jeśli pierwszy rzut był nieudany; w wypadku efektów zadających obrażenia wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy;

39–40 **odporny na trucizny (odp. nr 6):** postać ma zwiększoną odporność na wszystkie trucizny, jady, niektóre choroby (szczególnie zakaźne), paraliż ciała, itp. o 20 + k10 (premiowane); ponadto przy wykonywaniu rzutu sprawdzającego na tę odporność ma prawo rzucić powtórnie, jeśli pierwszy rzut był nieudany; w wypadku efektów zadających obrażenia wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy;

41–42 **odporny na gazy (odp. nr 7):** postać ma zwiększoną odporność na wszelkie szkodliwe gazy, wyziewy, smocze zionięcia, itp. o 20 + k10 (premiowane); ponadto przy wykonywaniu rzutu sprawdzającego na tę odporność ma prawo rzucić powtórnie, jeśli pierwszy rzut był nieudany; w wypadku efektów zadających obrażenia wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy;

43–44 **odporny na wszelkie czynniki fizyczne (odp. nr 8):** postać ma zwiększoną odporność na wszelkie czynniki fizyczne i cieplne, jak kwas, ogień, zimno, itp. o 20 + k10 (premiowane); ponadto przy wykonywaniu rzutu sprawdzającego na tę odporność ma prawo rzucić powtórnie, jeśli pierwszy rzut był nieudany; w wypadku efektów zadających obrażenia wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy;



45–46 **odporny na magnetyzm (odp. nr 9):** postać ma zwiększoną odp. na elektryczność, magnetyzm, itp. o 20 + k10 (premiowane); ponadto przy wykonywaniu rzutu sprawdzającego na tę odporność ma prawo rzucić powtórnie, jeśli pierwszy rzut był nieudany; w wypadku efektów zadających obrażenia wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy;

47–48 **odporny na polimorfię (odp. nr 10):** postać ma zwiększoną odporność na każdą formę polimorfii i petryfikacji, itp. o 20 + k10 (premiowane); ponadto przy wykonywaniu rzutu sprawdzającego na tę odporność ma prawo rzucić powtórnie, jeśli pierwszy rzut był nieudany; w wypadku efektów zadających obrażenia wykonanie dodatkowego rzutu może zredukować ich liczbę do połowy;

49–50 **odporny na głód:** postać jest w stanie przetrwać bez jedzenia ilość dni równą 2/10 ŻYW (*czyli dwukrotnie dłużej niż normalnie*), ponadto osłabienie z powodu braku pożywienia ma dwukrotnie mniejszy efekt;

51–52 **odporny na pragnienie:** postać jest w stanie przetrwać bez napojów ilość dni równą 1/10 ŻYW (*czyli dwukrotnie dłużej niż normalnie*), ponadto osłabienie z powodu pragnienia ma dwukrotnie mniejszy efekt;

53–54 **odporny na chłód:** postać może żyć i działać w chłodnym otoczeniu, do lekkich mrozów włącznie, bez konieczności używania ciepłych ubiorów; ponadto nie podlega ograniczeniom (np. w walce, podczas rzucania czarów, itp.) z powodu zbyt niskiej temperatury;

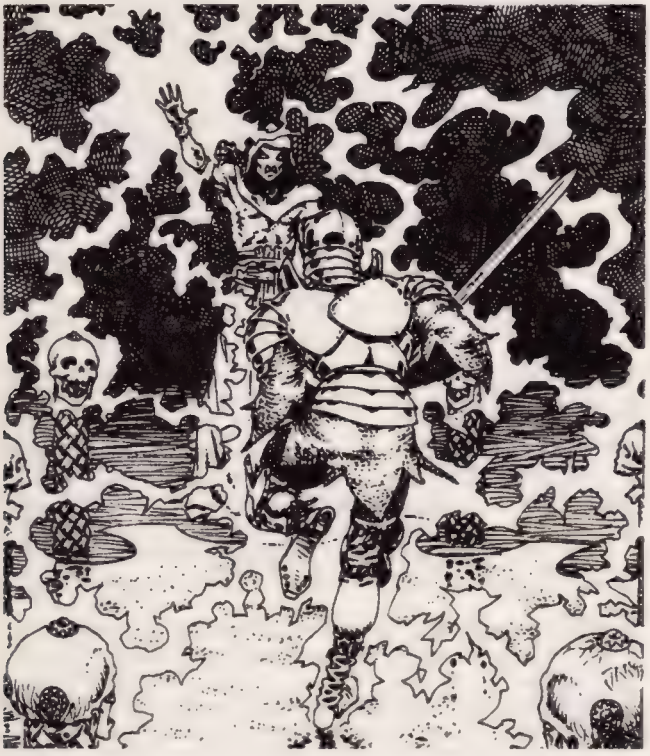
55–56 **odporny na gorąco:** fizjologia postaci przystosowana jest do egzystencji w gorącym otoczeniu bez obawy o przegrzanie, udar słoneczny, itp.; ponadto nie podlega ograniczeniom (np. w walce, podczas rzucania czarów, itp.) z powodu zbyt wysokiej temperatury;

57–58 **odporny na zmęczenie:** organizm postaci jest przystosowany do długotrwałych wysiłków, co pozwala jej na wytrzymywanie bez odpoczynku dziesięciokrotnie dłużej niż innym, normalnie funkcjonującym osobom (*normalnie wysiłek fizyczny może trwać ilość rund*

równą sumie 1/10 ŻYW i 1/10 SF), ponadto postać ma zwiększoną ŻYW o 20 pkt. + k10 (premiowane); ta cecha może również być przydatna w innych sytuacjach, np. zmniejsza efekty czarów, wywołujących zmęczenie;

59–60 **odporny na choroby:** postać posiada wrodzoną, naturalną odporność na wszystkie rodzaje chorób (również zakaźnych), a przy tym jej odporność na wszelkie trucizny, jady, itp. jest większa o 20 + k10 (premiowane); postać także dwukrotnie szybciej niż normalnie odzyskuje zdrowie;

61–62 **odporny na przemiany:** postać posiada nadnaturalną, dziesięciokrotnie większą odporność na przemiany półboskie i boskie (*normalnie odparcie przemiany wykonuje się na 1/10 danej odporności*);



63–64 **widzenie nocą:** wzrok postaci jest przystosowany także do widzenia w ciemnościach (zasięg i ostrość są identyczne jak w dzień);

65–66 **przenikliwy wzrok:** oczy postaci odbierają także inne niż widzialne rodzaje promieniowania, dzięki czemu jest ona w stanie widzieć w każdych warunkach (mgła, dym), ponadto posiada możliwość automatycznego dostrzegania istot niewidzialnych i niematerialnych;

67–68 **nadzwyczajny słuch:** postać ma takdobry słuch, że nasłuchując (musi być skupiona) może rozpoznawać odgłosy z odległości równej swej SZ – przy lekkim zagłuszaniu dwukrotnie mniej, w kompletnej ciszy dwukrotnie więcej;

69–70 **nadzwyczajny węch:** postać posiada wyostrzony, psi węch, dzięki któremu potrafi wywęszyć zapachy z odległości równej swej SZ (musi być skupiona) – z wiatrem dwukrotnie mniej, pod wiatr dwukrotnie więcej;

71–72 **sokoli wzrok:** postać ma nadzwyczaj ostry wzrok, co pozwala jej podczas wypatrywania (musi być skupiona) widzieć szczegółowo na odległość równą dziesięciokrotnej SZ – w czasie zmierzchu czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie bliżej, a przy pięknej pogodzie i z dobrego punktu obserwacyjnego dwukrotnie dalej;

73–74 **znachor:** postać posiada zdolność przywracania witalności – przez nałożenie rąk (trwa to k100 rund) może uleczyć rannego z połowy posiadanych przez niego obrażeń; w ten sposób potrafi także leczyć niektóre lekkie choroby; przy zastosowaniu ziół wzmacniających efekty leczenia są dwukrotnie większe;

75–76 **znawca Dawnej Mowy:** postać posiada nadzwyczajną zdolność posługiwania się językiem zwanym Dawną Mową – przy jego pomocy może porozumiewać się m.in. z posiadającymi inteligencję martwiakami;

77–78 **obdarzony zdolnością regeneracji:** postać wraca do zdrowia wielokrotnie szybciej niż inni (średnio regeneruje 1 pkt. obrażeń na 5 rund), przy czym ta regeneracja dokonuje się w każdych warunkach (postać nie musi leżeć i odpoczywać); ponadto postać jest w stanie powstrzymać agonię o ile jej wartość nie przekroczyła punktu krytycznego (tzn. obrażeń równych połowie ŻYW poniżej zera);

79–80 **potrzebujący mniej snu:** postać potrzebuje 2 razy mniej snu niż inni, by w pełni wypocząć (4 godziny zamiast 8);

81–82 **telekinetyk:** postać potrafi (jeżeli jest skupiona) przemieszczać przy pomocy fal mózgowych przedmioty o maksymalnym ciężarze równym 1/10 INT, liczonym w punktach SF, na odległość równą 1/10 SZ m/rundę;

83–84 **telepata:** postać potrafi (jeśli jest skupiona) przekazywać swe myśli innej, znajdującej się w zasięgu wzroku osobie, tak by odbierała je ona jak mowę; nie musi przy tym znać języka, którym rozmówca się posługuje;

85–86 **wieszcz:** postać potrafi przepowiedzieć czy i w jaki sposób nastąpi w przyszłości jakieś konkretne, ważne wydarzenie (jednorazowy % rzut na 1/10 INT; astrolog ma dwukrotnie większą szansę); przepowiedziane wydarzenie może być zmienione tylko przez aktywne działanie wiedzących o nim postaci;

87–88 **hipnotyzer:** postać posiada nadzwyczajną zdolność usypiania na okres 10k100 rund cudzej aktywności umysłowej i przejmowania nad nią kontroli, przy czym kontrolowana istota może wykonywać na zlecenie hipnotyzera nieskomplikowane czynności; wyrwać z hipnozy może ją tylko sam hipnotyzer lub bardzo mocny bodziec zewnętrzny, np. silny ból;

89–90 **intuicjonista:** postać posiada nadzwyczajną zdolność kojarzenia faktów, co powoduje, że jej intuicja jest równa 2/10 INT i doatkowo podwaja się przy aktywnym wykonywaniu czynności, których sukces zależy od intuicji;

91–92 **imitator:** postać potrafi bezbłędnie naśladować słyszane wcześniej odgłosy naturalne lub czyjś głos i sposób wysławiania się; niektóre, bardziej skomplikowane odgłosy wymagają % rzutu na sumę 1/10 MD, 1/10 INT i 1/10 CH;

93–94 **orator:** postać ma dar niezwykle sugestywnego wysławiania się, dzięki któremu oddziaływuje na słuchających z charyzmą dwukrotnie wyższą od rzeczywiście posiadanej;

95–96 **wyczuwający zachwianie równowagi sił:** koncentrując się i skupiając uwagę, postać potrafi wyczuć zbliżanie się ewidentnie złej, dobrej lub neutralnej istoty oraz rozpoznać magię, charakterystyczną dla któregoś z tych aspektów; jeżeli później wyuczy się podobnej zdolności (np. jako druid), będzie potrafiła korzystać z niej automatycznie, bez konieczności skupiania uwagi;

97–98 **szczęściarz:** postać może dodać 10 pkt. do wyniku niemal dokładnie każdego rzutu sprawdzającego, bez względu na to, co jest sprawdzane (dotyczy to również TR, UM i OB); jedynymi wyjątkami są rzuty sprawdzające trafienie krytyczne oraz sytuacje, w których w grę wchodzi intuicja – w obu tych przypadkach szansa powodzenia jest podwojona (dwa razy większa), a nie zwiększona o 10 pkt.;

99 **inna zdolność:** wymyśla ją MG w zależności od krainy, wyuczonych zawodow czy sytuacji, np. w przypadku paladyna może to być umiejętność automatycznego wykrywania kłamstwa, itp.;

00 **postać została pobłosławiona** przed narodzeniem przez kapłana Arianny *błogosławieństwem obfitości* – może dwukrotnie rzucać kostką przy określaniu każdego ze współczynników podstawowych, wybierając lepszy rezultat.

Przykład

To, co za chwilę ustalę może być bardzo przykre, lub wręcz przeciwnie - niezwykle korzystne.

Przekonajmy się więc w jakim bogowie byli humorze, gdy decydowali o losach niejakiego Llewelyna. Pierwszy rzut - ułomności: 78. Czyli ponad 20 i głębokie westchnienie ulgi. Drugi rzut - zdolności nadnaturalne: 20, równiutko. Na szczęście teraz, a nie przed chwilą. A więc Llewelyn niczym szczególnym się nie wyróżnia, ani in plus, ani in minus. Bogowie najwyraźniej go zignorowali. Niech im będzie, skoro kości sobie tego życzą.

IV. WYBÓR PROFESJI

Kolejnym krokiem jest wybór profesji postaci. Szczegółowe ich opisy rozpoczęliśmy w MiM nr 1, kontynuowaliśmy w 2, a dokończymy w następnym. Poniżej, dla osłody, zamieszczamy zbiorcze zestawienie ras, dla których dostępne są poszczególne profesje. Uwagi w nawiasach przy niektórych z nich ("15 POZ", "10 POZ") to progi, powyżej których postać reprezentująca tę rasę i tę profesję nie może (a właściwie nie powinna) awansować – uwzględnijcie te uwagi przy wyborze profesji, pomoże to uniknąć w przyszłości przykrych niespodzianek.

Może słowo wyjaśnienia, dotyczące tych progów – stwierdzenie, iż postać nie powinna awansować powyżej pewnego poziomu doświadczenia nie oznacza, że absolutnie nie może, że jest to jej zabronione z jakichś wydumanych powodów, a jedynie, iż będzie miała kłopoty ze znalezieniem należącego do tej samej rasy nauczyciela – mistrza, który mógłby ją wyszkolić na tak wysoki stopień umiejętności. Będzie zmuszona do szukania wśród przedstawicieli innych ras, a to, ze względu na paskudne i zupełnie nieuzasadnione uprzedzenia rasowe, rzadko kończy się powodzeniem. Oczywiście zawsze możliwe jest przeszkolenie się na wyższy poziom doświadczenia w sposób podobno naturalny, tzn. poprzez odczekanie ilości lat równej POZ, który chce się osiągnąć.

Kasta żołnierska

WOJOWNIK: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, półorki, krasnoludy, gnomy (15 POZ), hobbici (15 POZ), reptillioni;
ŁOWCA: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, półorki, krasnoludy (10 POZ), gnomy (10 POZ), hobbici (10 POZ), reptillioni;
GWARDZISTA: ludzie, półelfy, elfy (15 POZ), półolbrzymy, półorki, krasnoludy, gnomy (15 POZ), reptillioni;
BARBARZYŃCA: ludzie, półelfy (10 POZ), półolbrzymy, półorki.

Kasta rycerska

RYCERZ: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, półorki, reptillioni;
PALADYN: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy (10 POZ), półorki (10 POZ); reptillioni;
CZARNY RYCERZ: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, półorki.

Kasta złodziejska

ZŁODZIEJ: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy (15 POZ), półorki, krasnoludy (15 POZ), gnomy, hobbici;
ZABÓJCA: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, półorki, krasnoludy (10 POZ), reptillioni;
KUPIEC: ludzie, półelfy, elfy (15 POZ), półolbrzymy (15 POZ), półorki, krasnoludy, gnomy, hobbici, reptillioni.

Kasta kleryczna

KAPŁAN: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy (10 POZ), półorki, krasnoludy, gnomy, hobbici (10 POZ), reptillioni;
DRUID: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy (15 POZ), hobbici (15 POZ), półorki (15 POZ), gnomy (15 POZ);
PÓŁBÓG: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy, półorki, gnomy, hobbici; reptillioni;
ASTROLOG: ludzie, półolbrzymy (10 POZ), półorki (10 POZ), krasnoludy, gnomy, hobbici (10 POZ), reptillioni (15 POZ).

Kasta czarodziejska

MAG: ludzie, półelfy, elfy, reptillioni (10 POZ);
CZARNOKSIĘŻNIK: ludzie, półelfy, elfy, półolbrzymy (15 POZ), półorki;
ILUZJONISTA: ludzie, półelfy (10 POZ), półolbrzymy, półorki (10 POZ), gnomy, hobbici (10 POZ), reptillioni (10 POZ);
ALCHEMIK: ludzie, półelfy (15 POZ), półorki (15 POZ), gnomy (15 POZ), reptillioni (10 POZ).

Przykład

Od początku dokładnie wiedzieliśmy o co nam chodzi, mieliśmy jasno sprecyzowaną koncepcję naszego bohatera, a ponieważ tutaj, w tym przykładzie, możemy sobie pozwolić na zupełną dowolność (co nie zawsze jest możliwe, nawet w KRYSZTAŁACH CZASU), w dalszym ciągu kierujemy się osobistymi sympatiami i wybieramy dla Llewelyna profesje łowcy i maga. Pozwolą mu one, tak jak chcieliśmy, władać zarówno mieczem, jak i magią.

V. LOSOWANIE WZROSTU I WAGI

Teraz, gdy już wiemy jaka będzie profesja naszego bohatera, powinniśmy wylosować jego wzrost (wyrażony w centymetrach) oraz wagę (w kilogramach). W tym celu wykonujemy dwa rzuty k100, po jednym dla wzrostu i wagi i porównujemy ich rezultat z poniższym zestawieniem oraz z tabelą **V.a Wzrost, waga i wiek** (na wiek na razie nie zwracajcie uwagi – jego obliczanie to kwestia nieco późniejsza, a umieszczony jest on tutaj, w tej tabeli, by nie mnożyć bytów, a konkretnie tabelek, ponad potrzebę; oczywiście liczby w tej kolumnie oznaczają lata).

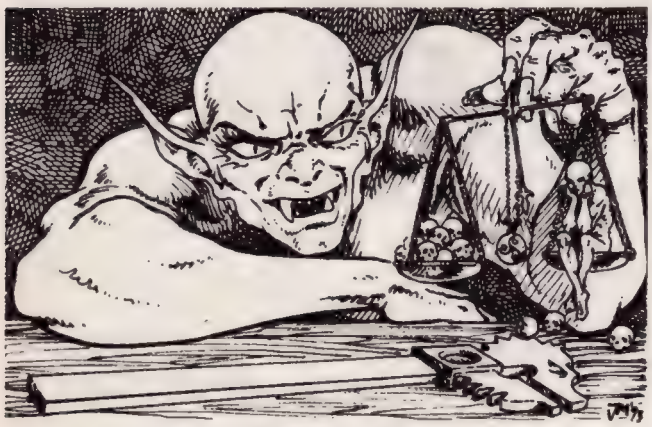
Zestawienie wyników rzutów k100 oraz ich konsekwencji dla wzrostu i wagi:

01–20 wzrost lub waga są większe od podanej w tabeli wielkości minimalnej dla danej rasy o wynik wykonanego rzutu k100 (nie rzucamy jeszcze raz, chodzi o wynik tego rzutu, który nas tutaj skierował – jeżeli równał się on 12, to krasnolud będzie mierzył 112 cm lub ważył 62 kg);

21–80 oznacza średnią dla danej rasy wagę lub wzrost, przy czym do dolnej granicy określonego w tabeli przedziału średniego dla danej rasy dodajemy jedności wykonanego rzutu k100 (patrz wyżej; jeśli wyrzuciliśmy 36 krasnolud będzie mierzył 120 + 6 = 126 cm, lub ważył 70 + 6 = 76 kg);

81–99 wzrost lub waga są większe od górnej granicy przedziału średniego dla danej rasy o nadwyżkę wyniku rzutu k100 ponad 80 (jeśli wynik rzutu równał się 91 krasnolud będzie mierzył 130 + (91 – 80) = 141 cm lub ważył 80 + (91 – 80) = 91 kg)

00 wzrost lub waga są większe o premiowany rzut k10 od podanej w tabeli wielkości maksymalnej dla danej rasy (a więc krasnolud przy dodatkowym rzucie k10 równym 8 będzie mierzył 158 cm lub ważył 108 kg).



V.a Tabela WZROST, WAGA I WIEK

RASA	WZROST			WAGA			WIEK DOJRZAŁOŚCI
	min.	średni	maks.	min.	średnia	maks.	
LUDZIE	150	170-180	200	50	70-80	100	15
PÓŁELFY	150	170-180	200	50	70-80	100	30
ELFY	160	180-190	210	40	50-70	90	120
PÓŁORKI	150	170-180	200	50	70-80	100	15
PÓŁOLBRZYMY	180	200-210	230	80	100-110	130	30
KRASNOLUDY	100	120-130	150	50	70-80	100	60
GNOMY	100	120-130	150	50	70-80	100	60
HOBBICI	90	110-120	140	30	50-60	80	30
REPTILLIONI	150	170-180	200	50	70-80	100	30

Uwaga: podane w tabeli wielkości dotyczą mężczyzn – kobiety są generalnie o 10 cm niższe i o 10 kg lżejsze, z wyjątkiem półolbrzymów, w przypadku których jest odwrotnie.

Przykład

*Teraz przekonajmy się jakiej nasz bohater będzie postury. Pierwszy rzut k100 to wzrost Llewelyna: **58** oczek. Taki rezultat dla półelfów oznacza wzrost przeciętny, a dokładnie 178 cm (dolna granica wielkości średnich, czyli 170 plus jedności z rzutu, czyli 8). Teraz waga: **00** (100! - tyle w tej chwili wyrzuciłem). Ten wyjątkowo wysoki rezultat oznacza, że Llewelyn zapowiada się na grubaska (żadnego tłuszczu, same mięśnie!). Już waży przynajmniej 100 kg. Dodatkowy premiowany rzut k10: **8** oczek. A więc Llewelyn waży 100+8=108 kg. Potęga! Człowiek..., przepraszam, półelf-szafa, niemal szerszy niż wyższy.*

VI. LOSOWANIE WSPÓŁCZYNNIKÓW PODSTAWOWYCH

Gdy gracz już wie jaką nowotworzony bohater reprezentuje rasę i profesję, skąd pochodzi, czy wyróżnia się jakoś z tłumu oraz ile mierzy i waży następuje etap chyba najbardziej w procesie tworzenia interesujący, budzący zawsze i w każdym systemie gier fabularnych największe emocje – ustalanie jego podstawowych współczynników. Postępujemy przy tym w następujący sposób:

a. W tabeli **VI.a Podstawowe wielkości współczynników** odnajdujemy liczbę, będącą bazową wielkością danego współczynnika dla rasy tworzonego bohatera (z uwzględnieniem jego płci);
b. Modyfikujemy wielkości podstawowe według wskazań, zawartych w znajdującym się niżej zestawieniu **VI.b Pierwotne modyfikacje współczynników**.
c. Na niektóre z obliczonych w punkcie b. współczynników ma wpływ waga postaci – a więc dokonujemy, jeśli zachodzi taka potrzeba, następnej modyfikacji – patrz punkt **VI.c** poniżej.
d. Kolejną i na razie ostatnią zmianą współczynników podstawowych jest zwiększenie niektórych z nich, wynikające z obranej profesji – te przyrosty są zebrane w tabeli **VI.d**.

Tak obliczone współczynniki będą ulegać dalszym modyfikacjom, wynikłym z dodatkowych cech, charakteryzujących tworzoną postać, ale będziemy je omawiać w miarę pojawiania się takiej potrzeby.

VI.a Podstawowe wielkości współczynników

RASA	PŁEĆ	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI	ZW	OW
LUDZIE	m	100	50	35	25	60	70	++	40	20	10	+	–
	k	90	40	35	25	60	70	++	40	40	10	+	–
PÓŁELFY	m	90	40	40	35	70	60	45	35	30	–	+	–
	k	80	40	40	40	75	55	45	35	45	–	+	–
ELFY	m	80	30	50	40	80	60	50	40	50	–	+	–
	k	65	25	50	45	80	50	40	40	60	–	+	–
PÓŁOLBRZYMY	m	150	100	10	40	30	40	10	20	40	–	+	5/20
	k	145	80	20	40	40	40	10	20	30	–	+	5/20
PÓŁORKI	m	120	70	30	30	45	55	35	15	10	–	+	–
	k	115	70	40	40	40	55	30	15	20	–	+	–
KRASNOLUDY	m	130	70	20	15	40	70	30	30	15	–	+	5/20
	k	125	65	20	20	45	75	25	20	15	–	+	5/20
GNOMY	m	100	50	40	15	80	80	40	15	25	–	+	2/10
	k	85	40	40	25	70	80	45	15	30	–	+	2/10
HOBBICI	m	70	25	60	25	80	70	35	20	15	–	+	5/20
	k	65	20	60	25	80	70	35	20	35	–	+	5/20
REPTILLIONI	m	180	50	20	35	35	50	30	15	10	–	+	20/60
	k	180	45	25	35	30	50	30	15	10	–	+	20/60

Wyjaśnienia:

O/W: OBRONA i WYPAROWANIA (wszelkich obrażeń, powstałych w wyniku każdego rodzaju ataku – kłutego, tnącego i obuchowego), wynikające z grubości skóry niektórych ras – nieodrodne i pierwotne dla nich wielkości tych współczynników.

m,k: mężczyzna, kobieta

++: rzut k100

+: rzut k5 lub zwykły k10

Przykład

Odczytujemy z tabelki, że bazowe wielkości współczynników Llewelyna wynoszą: ŻYW 90; SF 40; ZR 40; SZ 35; INT 70; MD 60; UM 45; CH 35; PR 30; WI 0; ZW 0.

VI.b Pierwotne modyfikacje współczynników

ŻYWOTNOŚĆ: teraz nie jest modyfikowana i pozostaje na poziomie wielkości bazowej dla danej rasy;
SIŁA FIZYCZNA: do wielkości bazowej dodajemy wynik rzutu k100;
ZRĘCZNOŚĆ: do wielkości bazowej dodajemy wynik rzutu k50;
SZYBKOŚĆ: do wielkości bazowej dodajemy wynik rzutu k50;
INTELIGENCJA: do wielkości bazowej dodajemy wynik rzutu k50;
MĄDROŚĆ: do wielkości bazowej dodajemy wynik rzutu k50;
UMIEJĘTNOŚCI MAGICZNE: do wielkości bazowej dodajemy wynik rzutu k50 (w przypadku ludzi zależy tylko od rzutu k100);
WIARA: do wielkości bazowej (najczęściej równej 0) dodajemy wynik rzutu k50;
ZAUWAŻENIE: zależy wyłącznie od rzutu k5 (w przypadku kleryków k10);
CHARYZMA: do wielkości bazowej dodajemy wynik rzutu k50;
PREZENCJA: do wielkości bazowej dodajemy wynik rzutu k50.

Przy tej metodzie losowania postać, określając najważniejszy dla jej profesji (jednej lub obu, jeśli jest dwuprofesyjna) współczynnik ma prawo rzucić kostką 2 razy i wybrać korzystniejszy wynik. Najważniejszym współczynnikiem dla kast żołnierskiej i rycerskiej jest SF; dla kasty złodziejskiej ZR; dla kasty klerycznej WI i ZW (dwa rzuty dla obu); zaś dla kasty czarodziejskiej UM.

Przykład

*I znowu rzuty kostką. A więc wyniki kolejno dla: ŻYW nic, gdyż tu akurat nie rzucamy; SF **47 i 60** (k100 dwa razy, gdyż Llewelyn jest łowcą i jest to najważniejszy dla tej profesji współczynnik); ZR **35** (wynik k100 = 69 podzielony na 2, gdyż rzucamy k50 i zaokrąglamy w górę); SZ **48** (! - niemal maksimum); INT **41** (też bardzo dobrze); MD **46** (znów znakomicie); UM **11** i **27** (przeciętnie, ale na szczęście dwa razy, gdyż Llewelyn jest również magiem, a po pierwszym rzucie prawdopodobnie niezbyt by w tej profesji błyszczał); CH **30**; PR **34**; WI **19** (słabo, ale nie można mieć wszystkiego); ZW **4** (k10 = 7 i podzielone na 2, gdyż rzucamy k5). W sumie rzuty bardzo pomyślne - niemal wszystkie powyżej przeciętnej, niektóre dość poważnie. Gorzej wypadła jedynie Wiara.*

*Tak więc w tej chwili współczynniki Llewelyna wyglądają następująco: **ŻYW 90**; **SF 100** (40+60); **ZR 75** (40+35); **SZ 83** (35+48); **INT 111** (70+41); **MD 106** (60+46); **UM 72** (45+27); **CH 65** (35+30); **PR 64** (30+34); **WI 19** (0+19); **ZW 4** (0+4).*

VI.c Modyfikacje wynikające z wagi

Waga jest czynnikiem, który wpływa modyfikująco na Siłę Fizyczną postaci, jej Żywotność, Zręczność i Szybkość. Określając ten wpływ dokładniej użyjemy pojęć nadwaga i niedowaga. Nadwaga postaci jest to różnica między jej wagą, a górną granicą przedziału średniego dla danej rasy (w przypadku Llewelyna wynosi ona 28 kg). Niedowaga odwrotnie – jest to różnica między dolną granicą przedziału średniego, a wagą postaci.

Niedowaga zmniejsza SF oraz ŻYW o swą wielkość (np. niedowaga 7 kg zmniejsza SF o 7 pkt. i ŻYW o 7 pkt.), ale o połowę swej wielkości (zaokrąglenie w górę) zwiększa ZR i SZ (ta sama niedowaga dodaje do obu współczynników po 4 pkt.).

Nadwaga na odwrót – zwiększa SF oraz ŻYW o swą wielkość (nadwaga 7 kg zwiększa SF o 7 pkt. i ŻYW o 7 pkt.), ale o połowę swej wielkości (zaokrąglenie w górę) zmniejsza ZR i SZ (ta sama nadwaga odejmuje od obu współczynników po 4 pkt.).

Przykład

*No tak, teraz zagra nam to sadełko. Llewelyn ma 28 kg nadwagi, tak więc jego SF zwiększa się o 28 pkt. i wynosi teraz **128**, a ŻYW, również zwiększona o 28, osiąga pułap **118 pkt.***

*I odwrotna strona medalu - zmniejszenie ZR i SZ o 14 pkt. (połowa 28), wynikające z mniejszej ruchliwości grubaska: czyli odpowiednio do **61** i **69 pkt.***

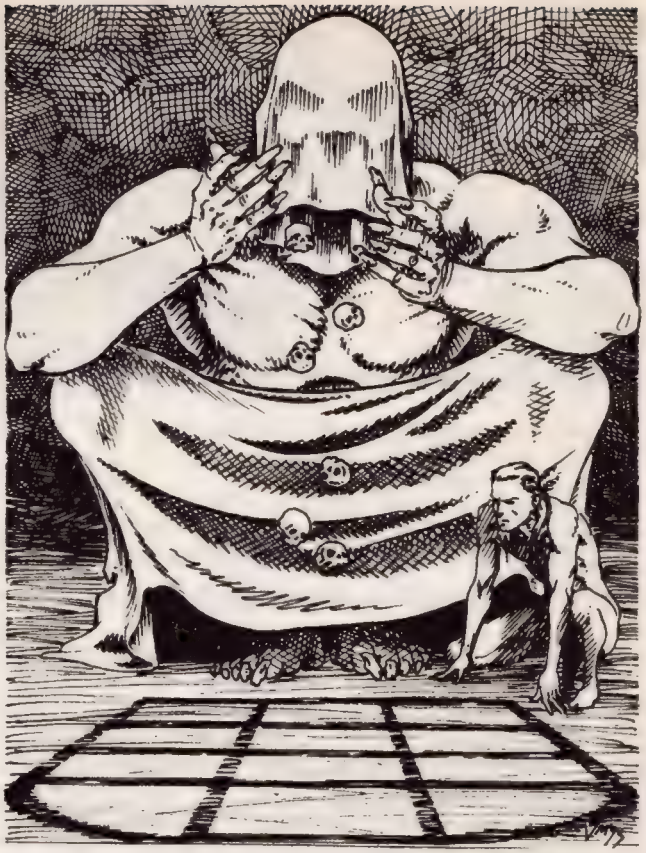
VI.d Przyrosty zależne od profesji

W poniższej tabeli odnajdujemy profesję tworzonej postaci i do kolejnych, obliczonych wcześniej współczynników dodajemy odczytane z niej modyfikatory.

PROFESJA	ŻYW	SF	ZR	SZ	INT	MD	UM	CH	PR	WI
WOJOWNIK	10+	20+	10+	10+	–	10+	–	+	+	–
ŁOWCA	10+	10+	10+	10+	–	10+	+	10+	10+	10+
GWARDZISTA	+	10+	+	20+	–	–	–	10+	20+	+
BARBARZYŃCA	20+	20+	20+	20+	–	–	–	–	–	–
RYCERZ	20+	20+	10+	+	–	+	–	20+	20+	10+
PALADYN	20+	20+	–	+	+	10+	+	20+	20+	10+
CZARNY RYCERZ	20+	20+	–	+	10+	+	10+	10+	20+	+
ZŁODZIEJ	–	+	20+	20+	10+	+	+	–	10+	10+
ZABÓJCA	–	10+	20+	20+	10+	+	–	+	+	–
KUPIEC	–	–	–	–	20+	20+	–	20+	20+	+
KAPŁAN	(10+)	+	–	–	(10+)	20+	10+	10+	10+	20+
DRUID	10+	+	+	–	+	20+	10+	20+	–	20+
PÓŁBÓG	10+	(10+)	–	–	(10+)	10+	10+	20+	+	20+
ASTROLOG	–	–	–	–	10+	20+	10+	10+	+	20+
MAG	–	–	10+	10+	20+	+	20+	10+	–	–
CZARNOKSIĘŻNIK	+	+	+	10+	10+	10+	20+	+	–	10+
ILUZJONISTA	–	–	20+	20+	20+	–	20+	–	10+	–
ALCHEMIK	–	–	10+	–	20+	10+	20+	10+	–	–

Uwaga 1: wielkości w nawiasach oznaczają, że przyrost zależy od etosu kleryka, czyli pacyfiści zwiększają sobie INT, a ci bardziej krewcy – ŻYW lub SF;

Uwaga 2: symbol "+" oznacza, że w przypadku tego współczynnika należy wykonać premiowany rzut k10 (patrz wstęp do tej części zasad) i jego wynik dodać do liczby, znajdującej się przed plusem, o ile jakaś tam jest.



Przykład

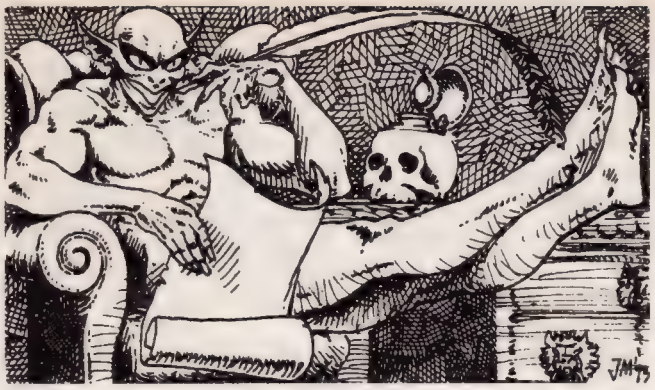
*W tym odcinku przykładu uporamy się z przyrostami współczynników, wynikającymi z treningu, jaki postać przeszła szkoląc się w wybranej dla niej profesji. W przypadku Llewelyna są to dwie profesje i sprawa jest nieco bardziej skomplikowana niż wtedy, gdy mamy do czynienia z postacią o mniej złożonych zainteresowaniach. Bardziej skomplikowana, ale też korzystniejsza, gdyż z przyrostów, określanych przez obie profesje wybieramy ten, który bardziej naszego bohatera wzmacnia. A więc: **ŻYW** weźmiemy od łowcy, gdyż profesja maga nic nam w tym względzie nie proponuje – przyrost o 10 pkt. plus premiowany rzut k10, równy 2 pkt. (tyle w tej chwili wyrzuciłem), co w sumie daje 118 + 12 = **130 pkt.** I jedziemy dalej – **SF** (również od łowcy): 128 + 10 + 5 (rzut k10) = **143 pkt.**; **ZR** (wszystko jedno, łowca czy mag) – 61 + 10 + 10 (hop, wyrzuciłem 10 oczek, a rzut jest premiowany, czyli mogę wykonać następny) + 4 = **85 pkt.**; **SZ** (wszystko jedno): 69 + 10 + 7 = **86 pkt.**; **INT** (tym razem mag): 111 + 20 + 7 = **138 pkt.**; **MD** (łowca): 106 + 10 + 5 = **121 pkt.**; **UM** (mag): 72 + 20 + 8 = **100 pkt.**; **CH** (wszystko jedno): 65 + 10 + 1 = **76 pkt.**; **PR** (łowca): 64 + 10 + 10 (znowu premia) + 4 = **88 pkt.**; **WI** (łowca): 19 + 10 + 8 = **37 pkt.**; **ZW** nie podlega zmianie i ciągle = **4 pkt.***

VII. OBLICZANIE ODPORNOŚCI

Na temat odporności i ich roli pisaliśmy w MiM nr 1. Przypominamy więc, że każda odporność składa się z odpowiedniej *bazowej odporności* oraz z dodatków rasowych i profesyjnych, które można znaleźć w tabelach **VIIa** i **VIIb**.

Bazową odporność psychiczną (BPsych.;część składowa odporności **od 1 do 5**) stanowi suma 1/10 INT, 1/10 MD, 1/20 ŻYW oraz rzutu k10 (premiowanego). *Bazową odporność fizyczną* (BFiz.; część składowa odporności **od 6 do 10**) stanowi suma 1/10 ŻYW, 1/10 SF oraz rzutu k10 (premiowanego). Odporności szczegółowe uzyskujemy, dodając do tak obliczonych odporności bazowych liczby, odczytane z tabel, a w niektórych przypadkach również dodatki, wymienione w nawiasach w poniższym, przypominającym poszczególne odporności zestawieniu:

odporność nr 1: iluzja i hipnoza (+1/10 INT);
odporność nr 2: sugestia i uroki (+1/10 MD);
odporność nr 3: zaklęcia, przekleństwa i klątwy (+1/10 WI);
odporność nr 4: szok i paraliż umysłowy;



odporność nr 5: energia magiczna i efekty specjalne;
odporność nr 6: trucizny i paraliż fizyczny;
odporność nr 7: gazy i wyziewy;
odporność nr 8: temperatura (ogień, mróz) i kwasy;
odporność nr 9: elektryczność i magnetyzm;
odporność nr 10: polimorfia i petryfikacja (skamienienie).

VIIa. Tabela WZROST ODPORNOŚCI ZALEŻNY OD PROFESJI

	ODPORNOŚĆ NR									
PROFESJA	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
WOJOWNIK	–	10+	–	10+	–	10+	10+	10+	10+	–
ŁOWCA	–	10+	10+	–	–	10+	10+	10+	–	10+
GWARDZISTA	10+	20+	10+	–	–	–	10+	10+	–	–
BARBARZYŃCA	–	–	–	10+	10+	10+	10+	10+	–	10+
RYCERZ	–	10+	–	20+	–	–	20+	10+	10+	–
PALADYN	–	10+	–	20+	–	10+	20+	10+	–	–
CZARNY RYCERZ	–	10+	–	20+	10+	–	20+	10+	–	–
ZŁODZIEJ	–	10+	10+	–	–	20+	20+	–	–	–
ZABÓJCA	10+	10+	10+	10+	–	20+	–	–	–	–
KUPIEC	20+	20+	10+	10+	–	–	–	–	–	–
KAPŁAN	10+	10+	20+	10+	–	10+	–	–	–	–
DRUID	20+	–	10+	–	10+	10+	–	–	10+	–
ASTROLOG	20+	10+	20+	–	–	–	–	–	–	10+
PÓŁBÓG	20+	–	–	10+	–	10+	–	–	–	20+
MAG	–	–	–	–	20+	–	–	–	20+	20+
CZARNOKSIĘŻNIK	10+	10+	10+	–	10+	10+	10+	–	–	–
ILUZJONISTA	20+	20+	–	10+	–	–	–	–	–	10+
ALCHEMIK	–	–	–	–	10+	20+	10+	10+	10+	–

Symbol "+": dodatkowy, premiowany rzut k10

VIIb. Tabela ODPORNOŚCI RASOWE

	ODPORNOŚĆ NR									
RASA	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
LUDZIE	10	–	20	10	10	–	–	–	10	–
PÓŁELFY	10	10	10	–	10	–	–	–	10	10
ELFY	20	20	–	–	10	–	–	–	–	10
PÓŁOLBRZYMY	10	–	10	20	–	–	–	–	–	20
PÓŁORKI	–	–	10	–	–	10	10	10	10	10
ORKI	–	–	–	–	–	10	10	20	10	10
KRASNOLUDY	–	–	–	10	10	10	10	10	10	–
GNOMY	20	–	–	–	10	10	10	–	–	10
HOBBICI	10	10	20	–	10	10	–	–	–	–
REPTILLIONI	20	–	–	10	–	20	10	–	–	–

VIII. LOSOWANIE ZAWODÓW

Zakłada się, iż każda postać istniała i zajmowała się czymś również zanim rozpoczęła żywot poszukiwacza przygód, a więc miała okazję nabycia pewnych umiejętności, czyli wyuczenia się kilku **zawodów** (nie mylić z profesją – te dwa pojęcia nie tylko brzmią inaczej, ale również zupełnie co innego oznaczają). Rodzaj tych zawodów w sposób zasadniczy zależy od pochodzenia czyli wylosowanej klasy społecznej postaci, a więc jej rodzinnych i regionalnych powiązań, a ich maksymalna ilość – od jej MD.

Sprawdzenie ilu zawodów nowotworzona postać mogła się nauczyć polega na wykonaniu rzutu % i porównaniu wyniku z jej MD. Wynik rzutu wyższy niż MD oznacza, że postać nie była w stanie wyuczyć się jakiegokolwiek zawodu. W wypadku rzucenia poniżej MD, każde 20 punktów różnicy (również niepełne) pozwala na nauczenie się jednego zawodu – np. gnom z MD równą 110 wyrzucił 43 oczka, co oznacza, że mógł nauczyć się 4 zawodów, gdyż (110–43)/20=3.35 czyli 4.

Przykład

Czeka nas teraz trochę żmudnego liczenia. Najpierw ***bazowa odporność psychczna*** *Llewelyna: 14 (1/10 INT, zakrąglona do najbliższej liczby całkowitej) + 12 (1/10 MD) + 7 (1/20 ŻYW; mogło być 6, ale rzuciłem kostką i wyszło mi zaokrąglenie w górę) + 7 (rzut k10) =* ***40 pkt.*** *Teraz* ***bazowa odporność fizyczna:*** *13 (1/10 ŻYW) + 14 (1/10 SF) + 9 (rzut k10) =* ***36 pkt.*** *I po kolei odporności szczegółowe:* ***odp. nr 1:*** *40 (BPsych.) + 14 (dodatek 1/10 INT) + 0 (żadna z profesji nic nam nie daje) + 10 (modyf. rasowa - półelf) =* ***64 pkt.****;* ***odp. nr 2:*** *40 (BPsych.) + 12 (dodatek 1/10 MD) + 10 (podst. modyf. łowcy) + 5 (dorzut k10 łowcy) + 10 (półelf) =* ***77 pkt.****;* ***odp. nr 3:*** *40 (BPsych.) + 4 (dodatek 1/10 WI) + 10 + 9 (podstawa i dorzut łowcy) + 10 (półelf) =* ***72 pkt.****;* ***odp. nr 4:*** *40 (BPsych.) + ... żadnych plusów =* ***40 pkt.****;* ***odp. nr 5:*** *40 (BPsych.) + 20 + 3 (mag) + 10 (półelf) =* ***73 pkt.****;* ***odp. nr 6:*** *36 (BFiz.) + 10 + 8 (łowca) =* ***54 pkt.****;* ***odp. nr 7:*** *36 (BFiz.) + 10 + 7 (łowca) =* ***53 pkt.****;* ***odp. nr 8:*** *36 (BFiz.) + 10 + 10 (hop, dziesiątka, więc jeszcze raz) + 10 (o, następna, no to jadziem dali) + 6 (szkoda, tak się fajnie rzucało) =* ***69 pkt.****;* ***odp. nr 9:*** *36 (BFiz.) + 20 + 6 (mag) + 10 (półelf) =* ***72 pkt.****;* ***odp. nr 10:*** *36 (BFiz.) + 20 + 5 (mag) + 10 (półelf) =* ***71 pkt.*** *Uff, mam nadzieję, że nie pomyliłem się gdzieś w dodawaniu.*

Gracz nie wybiera zawodów tworzonej postaci, ale je losuje. W swym "realnym" życiu postać uczy się tych zawodów przed szkoleniem w wybranej profesji, choć w praktyce jej tworzenia określa się je dopiero teraz. Ustalenie zawodów jest jednorazowe i później, w trakcie normalnej gry, postać nie może już zdobyć następnych (nie dotyczy to zawodów, poznawanych przy pomocy magicznych Ksiąg Wiedzy). Postać może wykorzystać uzyskany w wyniku nauki jednego zawodu wzrost MD (o ile miało to miejsce) do nauki zawodu kolejnego, do którego przy starym poziomie MD nie miała już prawa.

Nauka jednego zawodu trwa dwa lata, przy czym wiele z nich wymaga poświęcenia dodatkowego czasu. Oznacza to, że wchodząc do gry postać jest starsza o tyle lat, ile trwała łącznie nauka wszystkich jej zawodów. W trakcie nauki roczne dochody postaci są wydawane do ostatniego grosza na jej utrzymanie, opłaty, itp. Za każdy wyuczony zawód, o ile nie jest zaznaczone inaczej przy jego opisie, postać otrzymuje 2k10 PD.

Często się zdarza, że jakiś zawód zostanie wylosowany ponownie. Oznacza to, że postać wyuczyła się go tak dobrze, że

MISTRZOWIE

MIASTO – jedno z rozszerzeń popularnej gry MAGIA I MIECZ – wprowadziło nowy typ Poszukiwaczy: Mistrzów. Są oni uzupełnieniem wyjściowej postaci i wnoszą nowe Zdolności, dodatkową Siłę i Moc, a także kilka interesujących efektów ubocznych. Teraz my proponujemy Wam czterech nowych Mistrzów wraz z ich Kartami Gry i nawiązującymi do nich Kartami Przygód.

Dobrze by było, żeby każdy gracz miał przynajmniej jednego Poszukiwacza - Mistrza. Chociaż nie wszyscy oni wejdą do gry, jednak będzie uczciwiej dać każdemu graczowi szansę zdobycia któregoś z nich.

Przygotowanie

Przed rozpoczęciem gry należy wyciąć wszystkie Karty, zarówno awersy, jak i rewersy i przykleić je na cienkim kartonie, zwracając baczną uwagę na to, by obie strony wzajemnie sobie odpowiadały. Karty Przygód i Czaru powinny zostać wymieszane z innymi tego typu Kartami, zaś Karty Poszukiwaczy i reprezentujące ich obrazki odłożone na bok do czasu, aż będą potrzebne.

Wykorzystanie Mistrzów

Gracz może wykorzystać będącego Mistrzem Poszukiwacza jeżeli w trakcie gry wyciągnie Kartę Przygody, która do tego uprawnia. Oczywiście jakiegoś konkretnego Mistrza może wziąć tylko jeden gracz.

Jeżeli gracz zdecyduje się na wzięcie nowego Poszukiwacza - Mistrza, zdejmuje z podstawki obrazek, reprezentujący jego wyjściowego Poszukiwacza i zastępuje go obrazkiem Mistrza, który następnie ustawia na właściwym, podanym na Karcie Poszukiwacza polu startowym.

Gracz kładzie Kartę Mistrza obok Karty swego właściwego Poszukiwacza, dodając do jego cech i zdolności premie, które wnosi Mistrz. Najprościej jest umieścić żetony, odzwierciedlające wzrost Siły, Mocy i/lub Wytrzymałości obok już leżących przy starej Karcie. Jedyną cechą pierwotnego Poszukiwacza, która może ulec zmianie jest jego Charakter. Zawsze przyjmowany jest Charakter Mistrza i jeśli nastąpiła jakaś zmiana należy sprawdzić czy obecny Charakter pozwala na posiadanie wszystkich Przyjaciół, Przedmiotów, itp., zdobytych przez poprzedniego Poszukiwacza. Jeżeli nie, Poszukiwacz musi odrzucić (zostawić na polu, na którym stoi) wszystko, czego mu już posiadać nie wolno.

Rezygnacja z gry Mistrzem

Gracz może w dowolnym momencie w tracie gry zrezygnować z prowadzenia Mistrza i wrócić do swego poprzedniego Poszukiwacza. Wyjątkiem jest Rycerz Chaosu, z którego zrezygnować nie można. Szczególnym przypadkiem jest również Mistyk - gracz może po prostu odrzucić Czar, wzywający go do gry i tym samym zakończyć jego egzystencję w rozgrywce. Inne wyjątki od tej generalnej zasady opisuje instrukcja do MIASTA.

Gdy gracz rezygnuje z prowadzenia Mistrza, jego Poszukiwacz traci wszystkie dodatkowe, uzyskane dzięki Mistrzowi punkty Siły, Mocy i Wytrzymałości oraz specjalne zdolności. Jeżeli znowu konieczna jest zmiana Charakteru, należy postąpić tak, jak jest to opisane powyżej - odrzucić wszystkie Przedmioty, Przyjaciół, itp., których wykorzystanie z nowym (czy raczej starym) Charakterem nie będzie możliwe.

Wszystkie pozostałe reguły, dotyczące Poszukiwaczy pozostają niezmienione - chyba że Karta Mistrza zaleca coś szczególnego.

Poniżej być może znajdziecie odpowiedzi na niektóre z dręczących Was pytań na temat niejasności w zasadach gry "Magia i Miecz". Zostały one zebrane i spisane przez nie byle jakich praktyków. Wszystkie dalsze pytania będą wnikliwie rozpatrywane i jak nadejdzie czas, udzielimy na nie odpowiedzi

POSZUKIWACZE

1. **Niektórzy Poszukiwacze i Przyjaciele dysponują mocą, pozwalającą im uniknąć rzutu kością w Lesie i Przepaści. Czy mimo to Poszukiwacz, obdarzony taką mocą może rucać kością? Jeżeli tak, to czy może odrzucić wynik, którego nie akceptuje?**

Odpowiedź: *Tak. Jeżeli Poszukiwacze chcą wykonać rzut kością, mogą to uczynić, jednak pod warunkiem, że zaakceptują otrzymany wynik.*

2. **Niektórzy Poszukiwacze i Przyjaciele mogą w określonych Obszarach uniknąć spotkania z Wrogami. Czy dotyczy to tylko Wrogów czy także innych Poszukiwaczy lub Zdarzeń?**

Odpowiedź: *Poszukiwacze mogą uniknąć spotkania z Wrogami i innymi Poszukiwaczami, ale nie dotyczy to Nieznajomych i Zdarzeń.*

3. **Czy Zabójca może fizycznie zaatakować Ducha? Zabójca może zaatakować fizycznie każdego napotkanego Wroga i w tym wypadku Wróg nie może w walce zwiększyć swojej Siły o wynik rzutu kością (co jest bez znaczenia w Walce Psychicznej).**

Odpowiedź: *Nie. Duchów nie można atakować fizycznie.*

4. **Drwal i Ninja zaczynają grę w Lesie, a Centaur na Równinie. Czy to znaczy, że mogą oni rozpocząć grę na dowolnym obszarze tego typu? Na przykład, w Zewnętrznej Krainie są trzy Lasy, a w Środkowej jeden. Czy Drwal może rozpocząć grę w tym Lesie, który znajduje się w Środkowej Krainie?**

Odpowiedź: *Wszyscy Poszukiwacze startują w Zewnętrznej Krainie.*

5. **Łuk Centaura.**
   A. Z Łuku Centaura można strzelać do każdej postaci oddalonej o ponad trzy Obszary, "po wykonaniu przez nie ruchu". Czy może to oznaczać "po wykonaniu ruchu przez gracza"?
   B. Z Łuku Centaura można strzelać do Nieznajomych. Jaka jest Siła Nieznajomych?
   C. Czy można z Łuku strzelać do Duchów? Są Wrogami, ale nie mają Siły.

Odpowiedź: *A: Tak.*
B: Błąd. Nikt nie może atakować Nieznajomych.
C: Nie – wyżej jest to pośrednio wyjaśnione w odpowiedzi na pytanie o Walkę Fizyczną z Duchem.

6. **Inne cechy Centaura.**
   "Jeżeli gracz wyrzuci liczbę oczek wyższą od wartości Siły napotkanego Centaura, na jedną rundę staje się jego Przyjacielem. W "Magii i Mieczu" jest tylko jeden Centaur. Jak to więc z tym jest?

Odpowiedź: *Tu jest błąd. Proszę wykreślić to z karty.*

7. **Na jedną walkę do Orków mogą jako Przyjaciele przyłączyć się Gobliny, Hobgobliny i Wilki.**
   A. Czy gracz dowolnie wybiera walkę, w której może ich wykorzystać, czy następuje to automatycznie przy pierwszej walce? Czy mam rację, twierdząc, że Walka Psychiczna nie liczy się jako walka?
   B. Czy po Walce gracz pozostawia Przyjaciela na planszy czy odrzuca?

Odpowiedź: *A. Gracz sam wybiera walkę. Walki Psychicznej nie uważa się za walkę.*
B. Wykorzystanych Przyjaciół się odrzuca (jak w życiu).

8. **Żołnierz może sobie dobrać nowy Hełm i/lub Miecz jeśli mu je odebrano lub je stracił. Czy wykorzystanie Hełmu i/lub**

RYCERZ CHAOSU

Charakter:ZŁY Start: MIEJSCE ZDOBYCIA PIĘTNA CHAOSU

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Zachowujesz Siłę, Moc, Wytrzymałość, itd. poprzedniego Poszukiwacza.
2. W chwili stanie się Rycerzem możesz wziąć dowolny Przedmiot dostępny w puli Ekwipunku.
3. Jako Rycerz nidgy nie możesz mieć Złota – ignoruj wszelkie związane z nim polecenia.
4. Jako Rycerz nie możesz mieć Przyjaciół – ignoruj wszelkie związane z nimi polecenia.
5. Gdy tylko jest to możliwe musisz iść na Obszar, na którym stoi inny Poszukiwacz i walczyć z nim. Każde zwycięstwo dodaje ci 1 punkt Siły.
6. Jeśli zostaniesz pokonany, tracisz 1 punkt Siły. W chwili zejścia do wyjściowego poziomu Siły jesteś pozbawiany przywileju bycia Rycerzem Chaosu i wracasz do gry pierwotnym Poszukiwaczem.
7. Nie możesz własnowolnie zrezygnować z bycia Rycerzem Chaosu.

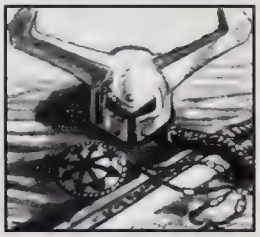
SIŁA +2 | MOC +1 | ZŁOTO | WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY PRZYJACIELE

RYCERZ CHAOSU

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

RYCERZ CHAOSU



Wyraźnie czujesz tu smród zepsucia. Jeśli odrzucisz całe złoto i wszystkich Przyjaciół, będziesz mógł poszukać Piętna Chaosu. Rzuć kością. Jeżeli suma wyniku oraz twojej Siły i Mocy jest wyższa niż 8 możesz wziąć Kartę Rycerza Chaosu.

TEMPLARIUSZ

Charakter: DOBRY Start: KAPLICA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Zachowujesz Siłę, Moc, Wytrzymałość, itd. poprzedniego Poszukiwacza.
2. Ponieważ poświęcasz wszystkie pieniądze na cele dobroczynne nie możesz mieć Złota – ignoruj związane z nim polecenia.
3. Nie możesz toczyć Walki Psychicznej. Jeśli zostałeś na nią wyzwany, od razu tracisz punkt Wytrzymałości, ale potem walczysz swoją Siłą przeciw Mocy przeciwnika.
4. Ignoruj polecenia podniesienia Mocy – zamiast niej podnosisz swoją Wytrzymałość.
5. Zawsze ktoś ofiaruje ci miecz, jeśli nie masz własnego. Od razu, jak go stracisz weź następny z puli Ekwipunku.

SIŁA +2 | MOC | ZŁOTO | WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY PRZYJACIELE

TEMPLARIUSZ

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

WERBOWNIK

Na tym Obszarze rozstawił się werbownik. Jeżeli masz Dobry charakter i twoja Siła jest większa od 5, możesz iść stąd do Kaplicy i wziąć Kartę Teplariusza. Werbownik zostanie tutaj do wejścia Templariusza do gry.

HEROLD

Charakter: NEUTRALNY Start: TAM GDZIE SPOTKAŁEŚ SZLACHCICA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Zachowujesz Siłę, Moc, Wytrzymałość, itd. poprzedniego Poszukiwacza.
2. Wczasie każdej tury rzucasz kostką - jeśli wynik jest niższy od twojej Mocy dostajesz 1 Mieszek Złota.
3. Przed walką możesz wygłosić mowę sławiącą twoje czyny, żeby pognębić przeciwnika. Rzuć kostką:
   1. Nie słuchają cię, tracisz 1 pkt. Wytrzymałości.
   2. Nie wierzą ci, dodaj 1 pkt. do Siły/Mocy przeciwnika.
   3. Uwierzyłeś sam sobie, dodaj 1 pkt. do swej Siły/Mocy w czasie tej Walki.
   4. Ukołysałeś przeciwnika do snu, możesz uciec.
   5. Nie możesz przegrasz, jeśli cię pokonają, niczego nie tracisz.
   6. W pełni ci uwierzyli, dodaj 1 pkt. do swej Siły/Mocy.

SIŁA | MOC | ZŁOTO | WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY PRZYJACIELE

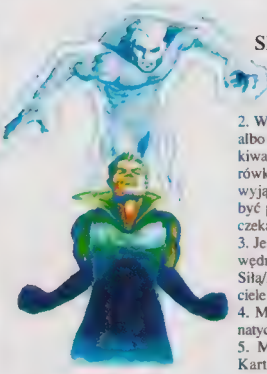
HEROLD

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

SZLACHCIC

Szlachcic poszukuje Herolda, by głosił jego chwałę. Możesz się tego podjąć, jeżeli wyrzucisz jedną kostką mniej niż wynosi twoja Moc. Jeśli ci udało, weź Kartę Herolda. Bez względu na wynik, szlachcic wynosi się stąd na stos kart już użytych.

MISTYK



Charakter: BEZ ZMIAN Start: MIEJSCE RZUCENIA CZARU "DROGA LOTOSA"

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Zachowujesz Siłę, Moc, Wytrzymałość, itd. swojego Poszukiwacza.
2. Wczasie każdej tury możesz poruszyć albo Mistyka albo poprzedniego Poszukiwacza. Mistyk symbolizuje twoją wędrówkę astralną, porusza się normalnie, z wyjątkiem tego, iż może zamiast ruchu być przeniesiony na Obszar, na którym czeka pierwotny Poszukiwacz.
3. Jeśli zostaniesz zaatakowany w czasie wędrówki astralnej, walczysz z Siłą/Mocą równymi 1, choć twoi Przyjaciele mogą walczyć normalnie.
4. Mistyk ma zawsze dwa Czary. Weź natychmiast nowy, jeśli masz ich mniej.
5. Mistyk może ignorować wszystkie Karty, leżące na Obszarze, na który wszedł.

SIŁA | MOC +1 | ZŁOTO | WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY PRZYJACIELE

MISTYK

CZAR CZAR

DROGA LOTOSA

Rzucając ten Czar, rozpoczynasz wędrówkę astralną. Weź Kartę Mistyka.

PRZYGODA

RYCERZ CHAOSU

POSZUKIWACZ

PRZYGODA

TEMPLARIUSZ

POSZUKIWACZ

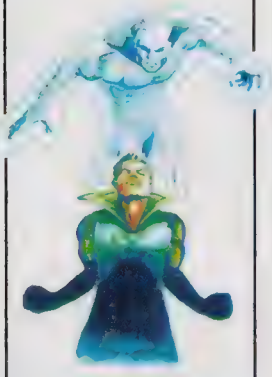
PRZYGODA

HEROLD

POSZUKIWACZ

CZAR

MISTYK



POSZUKIWACZ

Miecza w Alchemii (do Czarów lub w Mieście), przehandlowanie (na rynku lub gdzie indziej) lub zostawienie (np. przy przekroczeniu limitu posiadanych Przedmiotów) zalicza się do "zgubienia lub odebrania"?

Odpowiedź: *Tak.*

9. **Za każdym razem, gdy Wojownik Chaosu zabija Wroga dostaje Prezent. Czy zabicie Poszukiwacza (czyli odjęcie 1 punktu Wytrzymałości) również uprawnia go do otrzymania Prezentu?**

Odpowiedź: *Nie. Wojownik Chaosu otrzymuje Prezent tylko wtedy, gdy zabity przez niego Poszukiwacz straci wszystkie punkty Wytrzymałości tzn. liczba jego punktów Wytrzymałości = 0.*

10. **Czy Przyjaciel – Zwierzę na stałe zwiększa Siłę Drwala czy tylko w Walce? Na karcie Drwala nie ma ograniczeń, ale na kartach innych Poszukiwaczy jest dopisek "tylko w czasie Walki".**

Odpowiedź: *Tylko w czasie Walki.*

PRZYGODY

1. **Jeżeli Poszukiwacz ma Hełm, Tarczę i Zbroję i w walce stracił 1 punkt Wytrzymałości, czy gracz musi rzucać kością na każdy przedmiot czy wystarczy jeden rzut na jeden Przedmiot?**

Odpowiedź: *Można rzucać kością na jeden Przedmiot.*

2. **Czy Muł może nosić dowolne Przedmioty? Na przykład – gracz wkłada na Muła Tratwę. Czy może z niej nadal korzystać? Czy Muł może nieść inne Muły? Czy dotyczy to także Sakwy bez Dna, Tragarzy, Konia z Wozem?**

Odpowiedź: *Sakwa bez Dna, Tragarze, Muły i Konie z Wozem mogą unieść dowolne Przedmioty rozmiaru człowieka lub mniejsze. Można korzystać z każdych, niesionych przez te "karty" Przedmiotów. Przy ich wykorzystywaniu, skorzystaj z tego wyjaśnienia.*

3. **Czy karta Zamieci pozostaje odkryta na pewnym obszarze tylko przez dwie rundy? Jeżeli tak, to czy w momencie wejścia Poszukiwaczy na ten obszar Zamieć uaktywnia się od nowa? Może to stworzyć sytuację "niekończącej się" Zamieci!**

Odpowiedź: *Karta Zamieci pozostaje odkryta na pewnym obszarze przez dwie rundy. Potem kartę się odrzuca.*

4. **Odkryłem, że Poltergeist jest bardzo pomocnym Przyjacielem. Czy może go przejąć Czarodziejka? Lub Mesmeryzm? Czy gdy umiera jego Poszukiwacz Poltrgeist doświadcza "reinkarnacji"?**

Odpowiedź: *Tak. Tak Nie.*

5. **Czy jeśli Żaba odwiedza Czarownicę i wyrzuca kością 1 oczko, to czas pozostawania Poszukiwacza w postaci Żaby ulega przedłużeniu? To samo pytanie dotyczy Czarodziejki w Mieście i czaru Przypadek rzuconego na Żabę.**

Odpowiedź: *Tak.*

6. **Czy gdy gracz traci na korzyść Wiedźmy swój Przedmiot, pozostawia się go w tym obszarze czy odrzuca?**

Odpowiedź: *Odrzuca się.*

7. **Kiedy można w Walce posłużyć się Starożytnymi Artefaktami?**

Odpowiedź: *Można posłużyć się nimi przed wykonaniem jakiejkolwiek innej czynności.*

8. **Sakwa bez Dna.**

   A. Czy biorąc pod uwagę ograniczenie liczby niesionych przez Poszukiwacza Przedmotów Sakwę bez Dna liczy się jako Przedmiot (nawet gdy jest pusta)?

   B. Kiedy można zamieniać w niej Przedmioty?

Odpowiedź: *A: Tak.*

B: W dowolnej chwili.

9. **Jeżeli nie wybije się bandy Orków do nogi, ile z nich pozostanie dla następnego Poszukiwacza, który na nie trafi?**

Odpowiedź: *Na następnego Poszukiwacza będą czekać wszystkie 4 Orki.*

10. **Chiński Smok.**

    A. Na karcie jest sklasyfikowany jako WRÓG – POTWÓR, a nie WRÓG – Smok. Czy można go uznać za Smoka i użyć przeciwko niemu Świętej Włóczni, Minstrela, itp.? Czy można go uznać za Potwora i użyć przeciwko niemu Magicznego Miecza?

    B. Jak się określa najsłabszą cechę Poszukiwacza, który ma Miecz, Eliksir Siły lub Najemnika, podwyższających jego Siłę lub Moc?

    C. Jeżeli wszystkie cechy Poszukiwacza mają tę samą wartość, to czy cechę, której przeciwnik użyje przy ataku wybiera się przypadkowo (np. rzucając kością)?

    D. Jeśli Chiński Smok wygrywa i zabiera Poszukiwaczowi Magiczny Przedmiot, to czy przedmiot ten pozostaje na obszarsze zajętym przez Chińskiego Smoka czy też gracz go odrzuca?

    E. Co się dzieje, gdy przegrywający Poszukiwacz nie ma Magicznego Przedmiotu?

Odpowiedź: *A. Na karcie powinno być napisane WRÓG–SMOK. W przypadku Magicznego Miecza Chińskiego Smoka nie uznaje się za Potwora.*

B. Nie wlicza się dodatkowych punktów uzyskanych dzięki tym Przedmiotom.

C. Tak.

D. Odrzuca.

E. Nic.

11. **Magiczny Wir zabiera Czary "wszystkim graczom". Czy także Czar Dżina?**

Odpowiedź: *Nie.*

12. **Zbrojny Mąż umiera, gdy jego Poszukiwacz traci życie. Czy dotyczy to życia, straconego w walce czy w dowolny sposób (Trędowaty, Przepaść, Walka Psychiczna)?**

Odpowiedź: *W dowolny sposób.*

13. **Czy Tragarz może w dowolnej chwili zamieniać niesione przez siebie Przedmioty?**

Odpowiedź: *Tak.*

14. **Laska Władzy.**

    A. Można jej użyć przeciwko każdemu Wrogowi, "na którego polu stanie gracz". Czy dotyczy to tylko odkrytych kart Wrogów, czy także Wrogów, których wyciągnie gracz?

    B. Czy gracz musi wystawić do następnej walki podporządkowanego sobie wroga, czy może poczekać? Jeśli gracz musi wystawić przejętego Wroga w następnej walce, co się dzieje, gdy napotkany przeciwnik wykorzystuje w Walce inne cechy niż postać przejęta przez gracza, np. czy gracz musi wystawić przejętego Ducha (który walczy Mocą) do walki z Lwem (który walczy Siłą)?

Odpowiedź: *A. Gracz może przejąć Wroga, którego kartę wyciągnął.*

B. Gracz musi wystawić przejętego Wroga, który walczy Siłą, do następnej walki, w której trzeba walczyć Siłą i musi wystawić Wroga, który walczy Mocą do walki, w której walczy się Mocą.

15. **Bojowy Koń.**

    A. Czy Bojowy Koń bierze udział w każdej walce (w którym to wypadku działa jak stały Psioniczny Cios) czy tylko przeciwko odkrytym Wrogom i/lub Poszukiwaczom (czy sprawia różnicę fakt, czy Poszukiwacz sam atakuje czy został zaatakowany)? Czy Bojowy Koń rusza dowalki zawsze na polu Korony Władzy?

    B. Czy to prawda, że "na jedną rundę walki dodaje się punkty Mocy Konia do punktów Siły Poszukiwacza" przy spotkaniu bandy Orków.

Odpowiedź: *A. Gracz może wprowadzić Bojowego Konia do każdej walki, w której jego Poszukiwacz użyłby Siły.*

B. Tak.

ROZSZERZENIA

1. **Amazonka "może rzucać dwiema kośćmi w celu określenia liczby Obszarów, o które się przesuwa". Czy w tym przypadku:**

   A. Wybiera jeden z wyników i przesuwa się o tę liczbę pól?

   B. Dodaje dwa wyniki i przesuwa się o otrzymaną w wyniku dodawania liczbę Obszarów?

   C. Dokonuje wyboru spośród wariantów A i B?

Odpowiedź: *A.*

2. **Jeżeli Kupiec ucieka Goblinowi, Hobgoblinowi lub Ogrowi, wręczając mu łapówkę w postaci mieszka ze złotem, to czy złoto pozostaje w tym obszarze czy gracz je odrzuca?**

Odpowiedź: *Gracz odrzuca złoto.*

3. **Przy założeniu, że Satyr więzi zaczarowanego Poszukiwacza na obszarze, na którym rzucił czar Panika, co się stanie, gdy czar zostanie rzucony w Tajemnych Wrotach lub w Dolinie Ognia?**

Odpowiedź: *Gracz może opuścić Tajemne Wrota i Dolinę Ogna.*

4. **Czy w przypadku spotkana Magika i rzuceniu przez Poszukiwacza na siebie czaru Fala Mózgowa, można przedłużyć działanie czaru na stałe?**

Odpowiedź: *Nie.*

5. **Czy Nekromancer może atakować Poszukiwaczy, wykorzystując Walkę Psychiczną?**

Odpowiedź: *Tak. Niestety, tej informacji nie ma na karcie.*

CZARY

1. **Czy po stracie ostatniego punktu Wytrzymałości Poszukiwacz może rzucić na siebie Czar "Uzdrowienie" czy też trzeba mieć przynajmniej 1 punkt Wytrzymałości, żeby czar zadziałał?**

Odpowiedź: *Trzeba mieć przynajmniej 1 punkt Wytrzymałości.*

2. **Dotyk Śmierci.**

   A. Czy Dotyk Śmierci zastępuje, czy też jest dodatkiem do karty Spotkanie? Czy jeśli Poszukiwacz został zaatakowany (zwłaszcza przez innego Poszukiwacza) przez kogoś, kto ma więcej niż 2 punkty Wytrzymałości, czy stosuje się wtedy Walkę Fizyczną czy Psychiczną? Czy po odebraniu przeciwnikowi Wytrzymałości Poszukiwacz może zagrać na niego Dotyk Śmierci? Wydaje się, że czar ten daje duże możliwości, zwłaszcza że umożliwia silnemu Poszukiwaczowi pokonanie przeciwnika w Walce, odebranie mu 1 punktu Wytrzymałości i następnie dodatkowo 2 punktów Wytrzymałości.

   B. Czy w sytuacji, w której inny Poszukiwacz ląduje na twoim Obszarze i rzuca na ciebie Dotyk Śmierci, możesz mu uciec (np. rzucając czar Unieruchomienie lub Niewidzialność)?

   C. Czy można użyć Dotyku Śmierci do zabicia Nieznajomego? Czy można go wykorzystać przeciwko postaciom z kart Zdarzeń (Poltergeist, Czarownica, Trędowaty, Diablik, itd.)?

(dalszy ciąg na wewnętrznej stronie tylnej okładki)

stała się w nim specjalistą. Przy trzykrotnym wylosowaniu zawodu postać staje się w nim mistrzem. Umiejętności specjalisty umożliwiają wykonywanie danej pracy z dwukrotnie większą efektywnością, tzn. postać ma dwukrotnie większą szansę na to, że poprawnie ją wykona. Ponadto, o ile jest to uzasadnione logicznie, praca może być wykonywana dwukrotnie szybciej. MG może wprowadzić dodatkowe ułatwienia, np. płatnerz–specjalista może wyklepywać uszkodzenia zbroi, których zwykły płatnerz nie byłby w stanie naprawić, a mistrz płatnerski może nawet reperować zbroje magiczne, itp.

I jeszcze jedna uwaga dotycząca kupców – przedstawiciele tej profesji po zakończeniu normalnego losowania mają prawo wybrać sobie jeszcze jeden dodatkowy zawód, oczywiście z dostępnych dla ich klasy społecznej.

Przykład

Llewelyn, posiadając MD = 121 pkt., nie musi oczywiście sprawdzać ***czy*** *nauczył się w młodości czegokolwiek, gdyż rzucając k100 nie da się osiągnąć wyniku wyższego od 121. Musimy jednak rzucić kostką, żeby sprawdzić w* ***ilu*** *zawodach przyszło mu przed wyszeniem w świat terminować: wynik 51 oczek, a więc (121-51)/20 = 3.5, czyli nasz heros nauczył się 4 zawodów.*

TABELA ZAWODÓW

Uwaga: Jeżeli postać należy do niższej podklasy swojej klasy społecznej, przy losowaniu odejmuje 10 od wyniku rzutu k100, a więc taka postać ma mniejsze szanse na wylosowanie "bogatszych" zawodów; jeśli należy do podklasy wyższej – do wyniku rzutu losującego dodaje 10, przy czym elita władzy dodaje aż 20 (te dodatki nie dotyczą naturalnego wyniku od 97 do 100).

Lista zawodów klasy niższej

01–03 **żebrak** – w odpowiednich okolicznościach potrafi umiejętnie (% rzut na Charyzmę) wyłudzać jałmużnę, tak by nie zmieniło to pozytywnej reakcji potencjalnego ofiarodawcy do niego lub zmieniło złe nastawienie na pozytywne;

04–06 **pastuch** – posiada umiejętność doglądania (% rzut na MD) stad zwierząt hodowlanych, np. potrafi je powstrzymać przed rozproszeniem się w razie niebezpieczeństwa, znajdować najlepsze pastwiska, itp.; ponadto może obłaskawiać zwierzęta roślinożerne, tak by zmieniły one nastawienie z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, a z dobrego na przyjacielskie (% rzut na sumę 1/2CH, 1/10 INT i 1/10 MD, trwa 1–5 rund, nieudany rzut uniemożliwia dalsze próby);

07–09 **stajenny** – potrafi umiejętnie obchodzić się z końmi (oraz zwierzętami pokrewnymi, np. pegazami), dzięki czemu koń dwukrotnie szybciej odpoczywa po długiej jeździe (*normalnie na każde 3 godziny jazdy potrzebuje godzinę wypoczynku*) oraz dwukrotnie szybciej zdrowieje; ponadto potrafi obłaskawiać konie, tak by zmieniły one nastawienie z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, a z dobrego na przyjacielskie (% rzut na sumę 1/2CH, 1/10 INT i 1/10 MD, trwa 1–5 rund, nieudany rzut uniemożliwia dalsze próby);

10–12 **górnik** – posiada umiejętność wydobywania kruszców, kopania chodników oraz określania potencjalnego bezpieczeństwa podziemnych korytarzy, jaskiń, itp. (% rzut na MD); ten zawód zwiększa SF postaci o premiowany rzut k10+20 oraz podnosi o 10 pkt. biegłości w oskardach; w niektórych okolicznościach MG może zadecydować o dodatkowym wykorzystaniu możliwości tego zawodu;

13–15 **goniec** – dwukrotnie wolniej męczy się podczas biegu, a jeśli nie jest niczym obciążony, to aż pięć razy wolniej;

16–18 **tragarz** – jest przyuczony do noszenia dużych ciężarów, w związku z czym jego wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa; umie dźwigać, tzn. unieść nad ziemię i przemieścić na karku dwukrotnie większe ciężary niż mógł dotychczas, a jego SF wzrasta o 10 pkt.;

19–21 **służący** – posiada dużą wprawę w odpowiednim zwracaniu się do innych osób, dzięki czemu ich niekorzystne nastwienie może ulec zmianie (w praktyce oznacza to dwukrotny rzut na reakcję, przy czym wybiera się wynik korzystniejszy); ponadto dzięki temu, że postać potrafi się zachowywać w sposób miły i układny jej Prezencja wzrasta o 10 pkt.;

22–24 **rybak** – nabywa umiejętności połowu ryb w każdych warunkach przy pomocy sieci, harpunu itp. narzędzi; ponadto umie znajdować dobre łowiska (% rzut na MD); przy okazji postać uczy się pływać, a jej biegłość w posługiwaniu się sieciami i harpunami wzrasta o 10 pkt.;

25–27 **drwal** – potrafi dwukrotnie sprawniej i szybciej ścinać drzewa oraz dwukrotnie wolniej się przy tym męczy; SF wzrasta o premiowany rzut k10+10, zaś biegłość we władaniu siekierą o 10 pkt.;

28–30 **pilot** – posiada dogłębną znajomość lokalnych akwenów wodnych i ich linii brzegowych (% rzut na MD), ponadto potrafi z dziobu okrętu wypatrzeć każde naturalne niebezpieczeństwo (% rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 SZ); przy okazji postać uczy się też pływać i to 3 pkt. wzrasta jej MD;

31–33 **pływak** – może podjąć pracę jako nauczyciel pływania (po półrocznej nauce % rzut na ZR czy był dobrym nauczycielem i czy jego uczeń nauczył się pływać) lub jako ratownik (potrafi płynąć mimo znacznego obciążenia); SF postaci wzrasta o premiowany rzut k10+10; (*normalnie pływanie sprawdza się % rzutem na SF–10 na każde*

przepłynięte 50 metrów, w przypadku pływaka i nurka – na każde 200 m, a w przypadku nie umiejących pływać na każde 2 m;)

34–36 **marynarz** – potrafi prowadzić statki o dowolnym napędzie (wiosłowym lub żaglowym); przy okazji zdobywa umiejętność pływania i o 2 pkt. wzrasta jej MD;

37–39 **flisak** – potrafi umiejętnie spławiać drewno rzekami, budować tratwy i bezpiecznie nimi kierować, a także rozpoznaje (% rzut na MD) cechy rzek – prądy, płycizny, brody, itp.; flisacy z reguły umieją pływać;

40–42 **nurek** – potrafi świetnie pływać (patrz *pływak*) i może dwukrotnie dłużej niż inni przebywać pod wodą (*normalnie sprawdzenie czy postać nie utonęła wykonuje się podczas każdej rundy przebywania pod wodą % rzutem na odporność nr 4, zmniejszaną o 10 pkt. za każdą kolejną rundę, w przypadku nurka odp. nr 4 zmniejszana jest o 5 pkt.*); nurek ma zwiększoną o 10 pkt. odporność na szok (nr 4);

43–45 **murarz** – posiada umiejętność fachowego (% rzut na akt. ZR) stawiania murów, kładzenia murowanych podłóg, stropów, itp.; potrafi także oceniać jakość i trwałość budowli, grubość ścian, technikę wykonania budynku, itp. (% rzut na 1/2 MD);

46–48 **tkacz** – jeżeli posiada odpowiednie surowce i przyrządy, może wyrabiać nici i przędzę, tkać tkaniny, wyrabiać liny, sznury, sieci itp.;

49–51 **rzeźbiarz** – artysta, potrafiący wykonywać rzeźby i itp. przedmioty (% rzut na 1/2 ZR), a ponadto naprawiać tego typu dzieła sztuki (% rzuty kolejno na 1/2 ZR i 1/2 INT); umie w przybliżeniu ocenić ich wartość; rzeźbiarz ma o 5 pkt. zwiększoną ZR;

52–54 **krawiec** – potrafi szyć oraz naprawiać ubrania i inne tego typu okrycia (% rzut na ZR);

55–57 **pszczelarz** – posiada umiejętność zakładania pasiek i odnajdywania pszczelich gniazd (% rzut na MD); potrafi utrzymywać hodowlę przez wiele lat oraz na umiejętnie obchodzić się z dzikimi pszczołami i pokrewnymi owadami (% rzut na INT); elf, specjalista w tym zawodzie, który jednocześnie jest piekarzem potrafi wytwarzać lembasy (chleb elfów);

58–60 **grabarz** – praktyka w tym zawodzie umożliwia wykonywanie pochówku według obowiązujących kanonów danej religii (% rzut na MD); początkowo grabarz uczy się obrzędów pogrzebowych dodatkowych dwóch, poza własną, religii; ponadto potrafi przeprowadzić analizę struktury grobowców, a także rozpisać ich plany, itp. (% rzut na 1/2 INT);

61–63 **stolarz** – umie przetwarzać odpowiednie kawałki drewna na meble, narzędzia czy broń drewnianą (% rzut na ZR), ponadto wykonywać niektóre machiny oblężnicze (% rzuty kolejno na 1/2 ZR akt i 1/2 MD);

64–66 **ogrodnik** – posiada umiejętność zakładania i pielęgnacji ogrodów (% rzut na MD), która umożliwia rozpoznawanie gatunków i właściwości wszelkich roślin ogrodowych oraz ich uprawę (% rzut na 1/2 MD); ogrodnik specjalista potrafi rozpoznawać także inne rośliny;

67–69 **zielarz** – nauka zawodu trwa 4 lata, po upływie których zielarz nabywa umiejętności, opisanych pod nr 13 (podstawy zielarstwa) i nr 14 (preparowanie wywarów) zdolności profesjonalnych druida – z tym, że początkowo uczy się właściwości k10 ziół;

70–72 **garncarz** – potrafi wyrabiać naczynia i inne przedmioty z gliny (% rzut na ZR); ma o 5 pkt. zwiększoną ZR;

73–75 **kucharz** – posiada umiejętność właściwego przygotowywania posiłków (% rzut na MD), ponadto w sytuacjach stresowych (głód) potrafi przyrządzać mięso większości dzikich zwierząt i niektórych innych istot, tak by nadawało się ono do zjedzenia; ze względu na to, że kucharz jest niemal wszędzie mile widziany, jego PR wzrasta o 10 pkt.;

76–78 **hodowca** – potrafi umiejętnie opiekować się zwierzętami hodowlanymi (% rzut na MD), ponadto po rocznej praktyce w opiece nad określonym gatunkiem potrafi poważnie zwiększyć rozmiary hodowli (% rzut na 1/2 INT); w niektórych wypadkach ten zawód pozwala przyuczyć się do hodowli zwierząt normalnie uważanych za dzikie;

79–81 **woźnica** – umie sprawnie powozić i manewrować każdym rodzajem zaprzęgu konnego, w tym rydwanami; potrafi dwukrotnie lepiej wykorzystywać naturalną obronę wozu oraz instruować innych jak walczyć z wozu lub na wozie w trakcie ruchu (+10 pkt. do TR) itp.; woźnica–specjalista potrafi jednocześnie walczyć i powozić;

82–84 **rolnik** – posiada umiejętność zakładania pól uprawnych i efektywnej uprawy roli (% rzut na MD); ponadto potrafi rozpoznawać gatunki i właściwości wszelkich roślin uprawnych (% rzut na 1/2 MD);

85–87 **piekarz** – potrafi wypiekać pieczywo (% rzut na MD) oraz ciasta i inne wyroby cukiernicze (% rzut na 1/2 MD);

88–90 **garbarz** – przy pomocy zioła amun–sor potrafi zabezpieczać dowolną skórę zwierzęcą, a także skóry większości innych istot (np. smoków) przed gniciem i nasiąkaniem wodą; wyprawiona skóra zachowuje 1/4 (lub 1/2 w przypadku specjalisty) swych oryginalnych Wyparowań oraz pełne, pierwotne ograniczenia ruchu;

91–93 **kowal** – umie przetwarzać żelazo (% rzut na akt. ZR) na proste narzędzia i przedmioty; w połączeniu z zawodem płatnerza daje dwukrotnie większą skuteczność w naprawianiu uszkodzeń zbroi; ten zawód zwiększa SF postaci o premiowany rzut k10+20 oraz podnosi o 10 pkt. biegłości w młotach;

94–96 **młynarz** – jeżeli ma ku temu odpowiednie warunki potrafi prowadzić wydajny przemiał ziarna na mąkę (rzut na MD); młynarz ma zwiększoną SF o premiowany rzut k10+10;

97 **zawód lokalny** – charakterystyczny dla miejsca urodzenia, tradycji rodzinnych postaci, itp. (decyzja MG z uwzględnieniem sugestii gracza);

98 **rzuć jeszcze raz** i sprawdź na liście zawodów klasy średniej;

99 **rzuć jeszcze raz** i sprawdź na liście zawodów klasy wyższej;

00 **zawód niezwykle rzadko spotykany** – decyzja MG.

Lista zawodów klasy średniej

Opis zawodów, które zostały zostawione bez komentarza jest analogiczny do znajdującego się na liście zawodów klasy niższej.

01 **rzuć jeszcze raz** i sprawdź na liście zawodów klasy niższej;
02–02 **żebrak**;
05–07 **goniec**;
08–10 **stajenny**;
11–13 **górnik**;
14–16 **marynarz**;
17–19 **tragarz**;
20–22 **służący**;
23–25 **kucharz**;
26–28 **dozorca** – potrafi czuwać całą noc (% rzut na odporność nr 4 czy nie uśnie) i nie odczuwać potem zmęczenia

(% rzut 1/2 Żywotności, ew. na połowę tej szansy przy kolejnym czuwaniu bez snu); koncentrując się, jest w stanie wyczuć ukryte lub zbliżające się niebezpieczeństwo (% rzut na MD); ma dwukrotnie większą szansę na uniknięcie zaskoczenia, jeśli stoi na warcie;

29–31 **krawiec**;

32–34 **treser** – jeżeli ma odpowiednią wiedzę o zwierzęciu (jednorazowy % rzut na 1/2 MD, później już automatycznie), potrafi je obłaskawić, tak by zmieniło nastawienie z wrogiego na neutralne, z neutralnego na dobre, z dobrego na przyjacielskie (% rzut na sumę 1/2 CH, 1/10 INT i 1/10 MD, trwa 10–100 dni – nieudany uniemożliwia dalsze próby, ale w przypadku powodzenia nastawienie zmienia się nie tylko w stosunku do tresera, ale i do innych ludzi); treser może nauczyć oswojone zwierzę prostych sztuczek (maksimum 1 próba na każde 2 pkt. MD powyżej 10, nauka trwa k100 dni, wymaga również udanego % rzutu na INT zwierzęcia);

35–37 **fryzjer** – posiada umiejętność układania włosów i golenia (% rzut na ZR); umie (% rzut na 1/2 INT) tak wykonać fryzurę, że dzięki niej osoba uczesana do najbliższego snu ma zwiększoną Prezencję (+10 pkt., a w przypadku kobiet +30 pkt.);

38–40 **ptasznik** – potrafi umiejętnie opiekować się ptactwem domowym (% rzut na MD), ponadto po rocznej praktyce w opiece nad określonym gatunkiem potrafi poważnie zwiększyć rozmiary hodowli (% rzut na 1/2 INT); w niektórych wypadkach ten zawód pozwala przyuczyć się do hodowli ptaków normalnie uważanych za dzikie;

41–43 **woźnica**;

44–46 **murarz**;

47–49 **tkacz**;

50–52 **rzeźbiarz**;

53–55 **garbarz**;

56–58 **bosman** – potrafi dowodzić załogami statków, wymusza na nich rozwijanie maksymalnej prędkości i sprawne manewrowanie (ew. % rzut na MD w sytuacjach stresowych), ponadto po dodatkowym trzyletnim stażu jest w stanie wcześniej o 1 godz. na każde 10 pkt. MD przewidzieć nadchodzącą zmianę pogody (% rzut na 1/2 INT); w niektórych sytuacjach ten zawód ma dodatkowe zastosowania,

np. podczas wyboru metody zejścia z mielizny, improwizowanych napraw statku, itp.; bosman posiada umiejętność pływania, a po dodatkowym stażu o 5 pkt. wzrasta jego Mądrość;

59–61 **grabarz;**

62–64 **piekarz**;

65–67 **kowal**;

68–70 **stolarz**;

71–73 **garncarz**;

74–76 **skryba** – potrafi dwukrotnie szybciej pisać (przepisywać lub pisać pod dyktando), ponadto ma szansę odczytania zamazanych, zniszczonych, itp. nieczytelnych tekstów jeżeli jego INT jest co najmniej dwukrotnie większa od wyrażonego w % stopnia zniszczenia tekstu;

77–79 **kat** – posiada umiejętność fachowego przeprowadzania "badań III stopnia" (% rzut na 1/2 INT – nieudany prowadzi do kalectwa lub śmierci ofiary, zaś po udanym torturowany nieszczęśnik musi wykonać rzut obronny na

swoją odp. nr 4, czyli na szok lub zacząć mówić); po dodatkowym dwuletnim stażu kat nabiera wprawy w dekapitacji skazańców, o 10 pkt. zwiększając swoją biegłość w toporach i mieczach (*mieczami ścina się wyłącznie arystokrację*);

80–82 **tłumacz** – posiada 100% znajomość wszystkich języków specyficznych dla jego rasy oraz 50% znajomość dwóch języków dodatkowych (wybór MG); specjalista również te języki dodatkowe zna w 100%;

83–85 **architekt** – posiadanie tego zawodu umożliwia wykonywanie planów określonej budowli (% rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD, modyfikowane w przypadku większych lub bardziej skomplikowanych konstrukcji) oraz umiejętne doglądanie jej wznoszenia (% rzut na MD) z możliwością bieżącego korygowania planów lub wykonania; w niektórych sytuacjach umiejętności architekta mogą być wykorzystywane dodatkowo, np. przy ocenie trwałości konstrukcji, przy poszukiwaniu ukrytych przejść, itp.;

86–88 **minerolog** – posiada umiejętność identyfikacji minerałów (% rzut na MD) oraz rozpoznawania ich właściwości (% rzut na sumę 1/2MD i 1/10 INT); po rocznym stażu potrafi opracować metodę najbardziej wydajnego wydobycia określonego minerału, kruszcu czy rudy; specjalista ma szansę (% rzut na sumę 1/10 INT i 1/10 MD) znaleźć na jakimś obszarze złoże określonej kopaliny czy kruszcu, oczywiście o ile ono tam istnieje – badanie terenu musi trwać min. k10 dni na metr głębokości, na jakiej położone jest poszukiwane złoże;

89–91 **płatnerz** – ten zawód daje umiejętność naprawy połowy nowych, tzn. dotychczas jeszcze nie naprawianych uszkodzeń zbroi i tarcz – naprawa zajmuje godzinę na 1 uszkodzenie i wymaga udanego % rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD; ponadto płatnerz, posiadając odpowiednie materiały i warunki może wykonać określoną część zbroi, przy czym trwa to 4 dni na 1 kg wagi zbroi (przy zbrojach miarowych czas ten wydłuża się dwukrotnie, a odlewanych aż czterokrotnie); płatnerz potrafi również określać wartość lub/i cechy charakterystyczne zbroi;

92–94 **złotnik** – potrafi wyceniać (% rzut na MD) oraz wyrabiać i naprawiać (% rzut na ZR akt) przedmioty wykonane ze złota i innych kruszców; początkowy (losowany) majątek postaci jest zwiększony o k100 złt;

95–97 **jubiler** – potrafi dokładnie wyceniać (% rzut na sumę 1/2MD i 1/10 INT, inaczej podaje wartość przybliżoną) wartość klejnotów (itp. precjozów) oraz ciąć je i szlifować (% rzut na ZR akt); początkowy (losowany) majątek postaci jest zwiększony o k100 złt;

98 **zawód lokalny** – charakterystyczny dla miejsca urodzenia, tradycji rodzinnych postaci, itp. (decyzja MG z uwzględnieniem sugestii gracza);

99 **rzuć jeszcze raz** i sprawdź na liście zawodów klasy wyższej;

00 **zawód niezwykle rzadko spotykany** – decyzja MG.

Lista zawodów klasy wyższej

Opis zawodów, które zostały zostawione bez komentarza jest analogiczny do znajdującego się na jednej z poprzednich list.

01 **rzuć jeszcze raz** i sprawdź na liście zawodów klasy niższej;

02 **rzuć jeszcze raz** i sprawdź na liście zawodów klasy średniej;

03–05 **poborca** – posiada umiejętność egzekwowania podatków i długów, np. poprzez zastraszenie (% rzut na 1/2 INT i % rzut na sugestię czyli odp. nr 2 ofiary czy temu ulegnie); zawód poborcy pozwala także na orientowanie się w różnych systemach podatkowych itp. zdzierstwach; poborca ma zwiększoną o 10 pkt. szansę targowania się oraz 10 + prem. k10 pkt. CH;

06–08 **marynarz**;

09–11 **bosman**;

12–14 **skryba**;

15–17 **kucharz**;

18–20 **zbrojmistrz** – ten zawód daje umiejętność naprawy połowy nowych, tzn. dotychczas jeszcze nie naprawianych uszkodzeń broni, o ile jest to możliwe – naprawa zajmuje godzinę na 1 uszkodzenie i wymaga udanego % rzutu na sumę 1/2 ZR, 1/10 INT i 1/10 MD; ponadto zbrojmistrz, posiadając odpowiednie materiały i warunki może wykonać określoną broń, przy czym trwa to 4 dni na 1 kg wagi broni; zbrojmistrz potrafi również określać wartość lub/i cechy charakterystyczne broni, a także sporządzać plany katapult, machin oblężniczych, itp.;

21–23 **płatnerz**;

24–26 **malarz** – artysta, potrafiący wykonywać rysunki i obrazy (% rzut na 1/2 ZR), a ponadto naprawiać tego typu dzieła sztuki (% rzuty kolejno na 1/2 ZR i 1/2 INT); umie w przybliżeniu ocenić ich wartość;

27–29 **złotnik**;

30–32 **bibliotekarz** – ten zawód uczy efektywnie wykorzystywać wiedzę, zawartą w księgach – pięciokrotnie skraca czas wyszukiwania pożądanych informacji oraz pozwala odnosić większą korzyść z przeczytania książki, np. czytając magiczną *Księgę Wiedzy* bibliotekarz może zyskać 10 do 100% więcej niż kto inny albo tyle samo mniej stracić; Mądrość bibliotekarza wzrasta o 20 pkt.; bibliotekarz–specjalista zyskuje dodatkowo 20–200 (10 razy 2k10) punktów doświadczenia;

33–35 **treser;**

36–38 **jeździec** – ten zawód umożliwia doskonałe opanowanie jazdy konnej; jeździec na koniu ma o 10 pkt. większą szansę trafienia przeciwnika (TR) oraz o 10% mniejszą szansę na upadek np. przy próbie ściągnięcia z konia, itp.; w niektórych sytuacjach ten zawód może być wykorzystywany do nauczania jazdy konnej, startów w wyścigach, itp., ponadto kumuluje się ze zdolnością jeździectwa u rycerzy;

39–41 **sokolnik** – potrafi umiejętnie prowadzić hodowlę sokołów oraz układać je do polowań (% rzut na MD), ponadto po rocznej praktyce potrafi poważnie zwiększyć rozmiary hodowli (% rzut na 1/2 INT); w niektórych wypadkach ten zawód pozwala nauczyć się hodowania innych drapieżnych ptaków;

42–44 **woźnica** – woźnica, należący do tej klasy społecznej ma takie same cechy, jak każdy inny, jednak jest mało prawdopodobne, żeby dał się namówić, jeśli nie musi, do powożenia innym rodzajem pojazdu niż rydwan;

45–47 **jubiler**;

48–50 **tkacz gobelinów** – jeżeli są ku temu odpowiednie surowce i przyrządy, ten zawód pozwala na wyrabianie nici, przędzenie, wyrób makat, gobelinów, dywanów, itp. ozdobnych wyrobów tkackich; ponadto umożliwia wycenę (% rzut na MD) tego typu wyrobów;

51–53 **rzeźbiarz**;

54–56 **tancerz** – postać poznaje (% rzut na MD) różne tańce, najczęściej regionalne oraz zdobywa umiejętność perfekcyjnego ich wykonywania (% rzut na ZR); tańcząc, wywiera o wiele lepsze wrażenie niż normalnie, co pozwala na dwukrotny % rzut na reakcję i wybór bardziej korzystnego wyniku); tancerz ma o 10 pkt. zwiększoną ZR;

57–59 **tłumacz**;

60–62 **architekt**;

63–65 **minerolog**;

78–80 **szkutnik** – umożliwia wykonanie planów określonego statku morskiego (i itp. łodzi, % rzut na sumę 1/2 INT + 1/10 MD, modyfikowane w przypadku większych konstrukcji) oraz umiejętne doglądanie (% rzut na MD) wykonywania danej łodzi, by poprawić błędy w planach

lub budowniczych. Uwaga: w niektórych sytuacjach umiejętności szkutnika mogą być dodatkowo wykorzystywane (np. przy ocenie trwałości konstrukcji, przy poszukiwaniu ukrytych schowków na statku, itp), szczególnie, że bez planów sporządzonych przez szkutnika nie można naprawiać żadnych poważniejszych uszkodzeń statków czy nawet większych łodzi;

66–68 **śpiewak** – postać potrafi komponować pieśni (% rzut na 1/2 INT) oraz znakomicie śpiewać (% rzut na CH, przy czym jeśli rezultat był wyjątkowo niski słuchacze mogą zostać oczarowani – muszą wykonać udany rzut na odporność nr 2 lub ich reakcja w stosunku do śpiewaka na stałe zmieni się na lepszą);

69–71 **aktor** – potrafi na osobach, których reakcja jest niechętna wywrzeć nowe, lepsze wrażenie (dodatkowy % rzut na reakcję i wybór bardziej korzystnego rezultatu); PR aktora wzrasta o 20 pkt.;

72–74 **poeta** – postać potrafi pisać wiersze i w ogóle posługiwać się tekstem wiązanym (% rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 MD), ponadto umie przejmująco swoją poezję recytować (% rzut na CH, przy czym jeśli rezultat był wyjątkowo niski słuchacze mogą zostać oczarowani – muszą wykonać udany rzut na odp. nr 2 lub ich reakcja w stosunku do poety na stałe zmieni się na lepszą); INT poety wzrasta o 5 pkt.;

75–77 **pisarz** – postać szkoli się w umiejętności poprawnego (% rzut na MD) tworzenia opowieści, potrafi ubierać w słowa i przelewać na papier swoje pomysły, spisywać prawdziwe lub fikcyjne historie, a także wyciągać prawidłowe wnioski z już istniejących opowieści, legend i opisów; MD pisarza wzrasta o 5 pkt., zaś pisarz specjalista zyskuje dodatkowo 5k10 PD;

81–83 **gracz (szuler)** – postać zdobywa wiedzę o wszelkich odmianach gier hazardowych (wymagany % rzut na MD lub

na ZR), nabiera wprawy w technikach pomagania losowi w tych grach (wymagany % rzut na sumę 1/2 ZR i 1/10 SZ), a także nabywa doświadczenie w wykrywaniu tego typu praktyk (% rzut na sumę 1/2 INT i 1/10 SZ). Po rocznym stażu szansa postaci na sukces w grze hazardowej jest o 10% większa (w praktyce oznacza to np. dodawanie 1 punktu do wyniku rzutu kilkoma kostkami, itp).

84–86 **myśliwy** – postać zdobywa wiedzę na temat leśnych zwierząt i potrafi je wytropić w ich naturalnym środowisku (wymagany % rzut na MD, podchodzenie zwierzyny zajmuje k10 godzin). Po wytropieniu zwierza myśliwy potrafi się do niego zbliżyć na odległość strzału z łuku lub rzutu oszczepem, nie spłosząc go (% rzut na sumę 1/2 ZR i 1/10 INT). Po dwuletnim stażu myśliwy nabiera również wprawy w posługiwaniu się łukiem, kuszą albo oszczepem (+10 do biegłości w wybranej broni).

87–89 **religioznawca** – postać zyskuje kompletną wiedzę (zyskując +5 pkt. do MD) na temat lokalnych religii, właściwych obrządków i zwyczajów, zna odpowiednie rodzaje składanych ofiar, darów, itp. (ew. wymagany % rzut na MD), ponadto po dodatkowym rocznym stażu zdobywa częściową wiedzę na temat religii starożytnych, poznaje historię religii, itp. (też +5 do MD po udanym % rzucie na 1/2 MD). Religioznawca–specjalista zdobywa wiedzę na temat religii antycznych, itp., ponadto zyskuje dodatkowo 10k10 PD.

90–92 **kolekcjoner** – postać zajmuje się zbieraniem, wymianą, a nawet handlem dziełami sztuki wszelkiego typu, zyskując przy tym umiejętność bezbłędnej ich wyceny (% rzut na sumę 1/2 MD + 1/10 INT), konserwacji, itp. Po rocznym stażu, polegającym na przeprowadzaniu odpowiednich transakcji, dokonywaniu wymian, itp. kolekcjoner może podwoić majątek włożony w zebrane dzieła sztuki, oczywiście o ile są ku temu odpowiednie możliwości (dotyczy to głównie konieczności przeprowadzania wszelkich operacji w dużych miastach, itp).

93–95 **historyk** – postać zdobywa kompletną wiedzę (+5 do MD) na temat lokalnej historii (wymagany % rzut na MD), ponadto po rocznym stażu poznaje częściowo historię starożytną (też +5 do MD po udanym % rzucie na 1/2 MD). Historyk–specjalista jest w stanie posiąść wiedzę w dziedzinie historii antycznej, a także zyskuje 10k10 PD.

96–98 **akademik** – po pięcioletniej nauce postać zdobywa dodatkową wiedzę (+20 do MD) i umiejętności pojmowania (+10 do INT) wszelkich nauk matematycznych, podstaw astronomii, biologii, geografii, itp. Akademik–specjalista zyskuje dodatkowo 20k10 PD.

99 **zawód lokalny** – charakterystyczny dla miejsca urodzenia, tradycji rodzinnych postaci, itp. (decyzja MG z uwzględnieniem sugestii gracza);

00 **zawód niezwykle rzadko spotykany** – decyzja MG z ewentualnym uwzględnieniem sugestii gracza;

Przykład

Przekonajmy się więc jak nasz bohater spędził młode lata. Już wiemy, że nie próżnował i poświęcił ***co najmniej*** *8 lat na nauczenie się czterech, a być może większej ilości zawodów. Pytanie tylko – jakich?*

Llewelyn pochodzi z ubogiej szlachty, więc odpowiedzi na tę kwestię poszukamy w zestawieniu zawodów klasy wyższej, odejmując 10 od wyniku rzutu kostką (niższa podklasa swojej klasy społecznej).

A więc rzucamy: ***7****, odejmujemy 10 i to równa się* ***1*** *(obliczcie jeszcze raz, coś mi się tu nie zgadza). Jeszcze jeden rzut i sprawdzenie w zestawieniu zawodów klasy niższej:* ***27 – drwal****. Zdaje się, że cieniutko musiało być na ojcowym dworze skoro syna w las za chlebem wysłano. Jednak coś mu to dało – modyfikujemy* ***SF*** *(k10+10): 143+ 6 (rzut) + 10 =* ***159 pkt.*** *i pamiętamy o premii do biegłości w siekierach.*

Drugi zawód: ***81 – 10 = 71****, a więc* ***aktor****. Ciekawe zestawienie. Llewelyn szczególnie błyszczał w roli pnia spróchniałego dębu w* Smętnej, *acz pouczającej opowieści o starym Drzewcu i pięknej Brzózce zapoznanego wieszcza Orchii tana Arta Zsyndla. W czasie ostatniego przedstawienia w Dzikiej Puszczy - ostatniego, bo Llewelyn ją w pień wyciął i nie miał już gdzie grać - ukradli mu siekierę. Zniechęciło go to zarówno do aktorstwa, jak i drwalstwa (czyli ścinactwa bądź rąbactwa drzewnego) i został... o tym za chwilę, na razie dodajmy premię do PR: 88 + 20 =* ***108 pkt****. i pamiętajmy, że Llewelyn robi dobre wrażenie.*

*A więc został (****46 – 10 = 36****)* ***jeźdźcem****. No tak, oczyścił kawał ziemi z lasu, to miał sobie gdzie pojeździć. Zapiszmy, że tan Llewelyn sprawniej łby ścina z konia niż stojąc na ziemi.*

I wreszcie, jak go już tyłek od siodła rozbolał, nasz bohater został: ***92 – 10 = 82. Szuler.*** *Hmm, bez komentarza. Widocznie warunki go zmusiły. Ciężkie dzieciństwo... itd.*

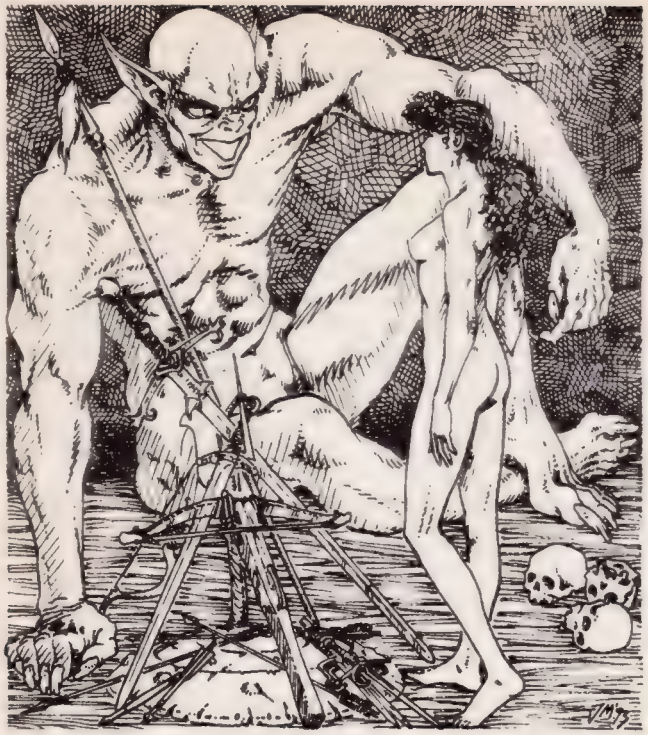
Muszę się cofnąć kilka kroków, żeby naprawić pewne przeoczenie. Otóż po określeniu współczynników podstawowych zapomniałem dodać do Charyzmy premię +5 pkt., należną Llewelynowi z racji pochodzenia społecznego. Tak więc jego CH wynosi 81, a nie 76 pkt.

IX. OBLICZENIE BIEGŁOŚCI W BRONIACH

Zanim przystąpimy do obliczania biegłości w określonych grupach broni, te grupy powinny **stać się** określone, czyli musimy zdecydować jakie rodzaje oręża będą dla naszego bohatera podstawowe i ulubione. Radzimy tutaj kierować się nie tylko skutecznością broni (patrz **Tabela BROŃ** w nr 3 MiM), ale i preferencjami rasowymi, wymienionymi w I części niniejszego tekstu – zostały tam określone modyfikacje, które dla własnego dobra warto uwzględnić.

Procedura obliczania biegłości została dość szczegółowo opisana w numerze 2 MiM i nie będziemy jej już powtarzać. Przypomnimy tylko o konieczności dodania wspomnianych wyżej modyfikacji

Pokwitowanie dla wpłacającego	Odcinek dla posiadacza rachunku	Odcinek dla poczty lub banku
zł.....	zł.....	zł.....
słownie.....	słownie.....	słownie.....
wpłacający.....	wpłacający.....	wpłacający.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym	imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym	imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym
na rachunek	na rachunek	na rachunek
GNIADEX 00-785 Warszawa, Grottgera 3 m. 13 PKO S.A. IV O/Warszawa **501132-40041186-2541-2-1110**	**GNIADEX** 00-785 Warszawa, Grottgera 3 m. 13 PKO S.A. IV O/Warszawa **501132-40041186-2541-2-1110**	**GNIADEX** 00-785 Warszawa, Grottgera 3 m. 13 PKO S.A. IV O/Warszawa **501132-40041186-2541-2-1110**
stempel pobrano opłatę zł..... ..... podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł..... ..... podpis przyjmującego	stempel pobrano opłatę zł..... ..... podpis przyjmującego



rasowych oraz wszelkich ewentualnych premii, uzyskanych w trakcie wykonywania takiego czy innego zawodu.

Ponadto jest jeden wyjątek od w sumie spójnej zasady ogólnej - mianowicie kasta rycerska. Jest ona w pewnym sensie preferowana, gdyż zakłada się, iż należące do niej postacie specjalizują się w sztuce walki w sposób szczególny, przechodzą tak dobrą szkołę walki i fechtunku, że daje im to prawo do dwóch rzutów i wyboru korzystniejszego wyniku przy losowaniu biegłości w broniach typowo rycerskich.

X. OBLICZENIE WIEKU POSTACI

Wiek, w którym tworzona postać rozpoczyna żywot poszukiwacza przygód, czyli wchodzi do gry zależy od kilku różnych czynników – jej rasy, ilości profesji i wyuczonych zawodów oraz elementu losowego.

Oblicza się go w następujący sposób: do zależnego od rasy wieku dojrzałości (patrz tabela **Va. Wzrost, waga i wiek**) dodaje się 2 lata spędzone na szkoleniu w wybranej profesji, k5 lat na czynniki losowe, które to szkolenie mogły przedłużyć oraz po minimum 2 lata za każdy wyuczony zawód. Postaciom dwuprofesyjnym wyuczenie się drugiej profesji zajmuje dwukrotnie więcej czasu, tzn. dolicza się za nią 4 lata + k10 za czynniki losowe.

Przykład

*Z tabeli **Va** wynika, że wiek dojrzałości półelfów wynosi 30 lat. Taka jest wyjściowa liczba lat Llewelyna. Dodajemy do niej lata spędzone na wykonywaniu 4 określonych poprzednio zawodów (w sumie 8) oraz dodatkowy rok, poświęcony na odbycie stażu i doskonalenie umiejętności w ostatnim zawodzie (szuler), a więc mamy już 39 lat.*

Llewelyn jest postacią dwuprofesyjną. Na naukę profesji łowcy poświęcił 2 + 1(k5) = 3 lata, zaś zostanie magiem zajęło mu 4 + 4(k10) = 8 lat.

Tak więc w momencie, w którym go poznałem Llewelyn miał 50 lat, co oznacza, że był półelfem dojrzałym, ale jeszcze dostatecznie młodym, by ryzykować konfrontację z jakimś sadystycznym Mistrzem Gry.

XI. OKREŚLANIE CHARAKTERU POSTACI

I znowu odwołamy się do wcześniejszego numeru naszego pisma – charakter postaci, jego aspekty i znaczenie zostały omówione w MiM nr 1.

Przypomnijmy więc tylko, że ten charakter składa z kombinacji dwóch aspektów – społeczno-prawnego (postawy: praworządna, neutralna i chaotyczna) oraz moralnego (postawy dobra, neutralna i zła). W sumie daje to do wyboru dziewięć różnych postaw życiowych

INNE METODY TWORZENIA BOHATERÓW

Druga metoda losowania to tzw. metoda współczynnikowa. Postać rzuca jeden raz na każdy współczynnik, po czym w zależności od rezultatów, czyli wielkości współczynników wybiera sobie rasę i profesję. Wszystkie inne aspekty tego losowania są analogiczne do pierwszej metody.

Trzecia metoda losowania, to tzw. metoda preferencyjna. Od metody profesyjnej różni się ona tym, że postać na każdy współczynnik podstawowy z wyjątkiem ŻYW rzuca dwa razy i wybiera lepszy wynik. Odnosi się to tylko do rzutów k100 i k50 (SF, ZR, SZ, INT, M, UM, WI, CH i PR), a nie do rzutów, wynikających z profesji czy z zawodów. Metoda ta daje znacznie wyższe współczynniki niż dwie pozostałe. Dlatego też jest zalecana tylko dla graczy początkujących i dla tych, którym wyjątkowo się nie wiedzie (np. szybko i definitywnie straciły dwie postacie pod rząd).

„MAGIA I MIECZ" w PRENUMERACIE 22 000 zł

Przyjmujemy zamówienia na prenumeratę MAGII I MIECZA

Proponujemy prenumeratę kwartalną rozpoczynającą się od dowolnie wybranego numeru.

Aby zaprenumerować nasze czasopismo należy wpłacić odpowiednią kwotę na nasze konto

PKO S.A. IV O/Warszawa, 501132-40041186-2541-2-1110

za pomocą przekazu zamieszczonego na odwrocie

Zamówione egzemplarze będziemy wysyłać pocztą (w kopertach), korzystając z adresu podanego na przekazie. W cenę prenumeraty wliczyliśmy już koszty wysyłki pocztowej. Ponieważ odcinek przekazu docierający do naszego banku jest dla nas zamówieniem – prosimy o bardzo wyraźne wpisanie

DRUKOWANYMI LITERAMI

na wszystkich trzech odcinkach przekazu: imienia, nazwiska i dokładnego adresu z kodem pocztowym, abyśmy nie popełnili błędu adresując przesyłki.

PRENUMERATA KWARTALNA
Zamawiam 3 kolejne numery
MAGII I MIECZA
poczynając od nr. .....

Cena kwartalnej prenumeraty MAGII I MIECZA wynosi 66 000 zł (3 kolejne numery) czyli po 22 000 zł za egzemplarz.

NIEPROSZONY GOŚĆ

Przedstawiamy następną z naszej serii samodzielnych przygód. Podobnie jak poprzednie, również i tę przemyślny Mistrz Gry może z łatwością włączyć do stworzonej przez siebie, większej kampanii. "Nieproszony gość" jest przeznaczony dla postaci, które już przeszły to i owo i zdążyły zgromadzić trochę punktów doświadczenia - nie za dużo, ale tyle, by starczyło na 2-4 POZ - gdyż bohaterowie będą musieli udowodnić nie tylko, że umieją myśleć, ale również wykazać się umiejętnościami czysto bojowymi. Podobnie, jak to było w przypadku przygody z poprzedniego numeru MiM również tekst "Nieproszonego gościa", od tego miejsca w dół, jest przeznaczony wyłącznie dla Mistrza Gry i nie powinien być czytany przez graczy. Chyba, że nie lubią się bawić.

WSTĘP

Rzecz dzieje się w małej wiosce, położonej w okolicy wyżynnej lub górskiej, obok której znajduje się niewielka, czynna kopalnia srebra. MG może umieścić tę wioskę gdziekolwiek, zależnie od potrzeb swojej gry, w naszym jednak przypadku nosi ona nazwę Impur-Kir i leży na północny-zachód od jeziora Dan Ugar, na pogórzu Gór Archonich. Połączona jest z głównym traktem, wiodącym z Ostrogaru do Ranhargaru dobrze utrzymaną, najwyraźniej uczęszczaną leśną drogą. Co dziwne dla osad górniczych (na Orkusie głównie krasnoludzkich) jest zamieszkała przez ludzi. Gracze mogą zostać wprowadzeni w akcję w dwojaki sposób. Po pierwsze mogą z jakiejś przyczyny zboczyć z głównego traktu i dojechać do Impur-Kir. W tym przypadku zostaną zaczepieni przez naczelnika wioski, Noha Debreka, który opowie im przytoczoną niżej historię i będzie starał się zdobyć ich pomoc.

Drugi sposób na wciągnięcie graczy w tę przygodę to jeszcze bardziej nieświeży niż powyższy pomysł z karczmą w dużym mieście i poszukującym grupy odważnych poszukiwaczy szczęścia naczelnikiem z małej, za to znajdującej się w dużych kłopotach wioski. Ów naczelnik, rzeczony Noh Debrek, widzi rozwiązanie wioskowych problemów raczej w wynajęciu grupy awanturników, niż w udaniu się z petycją do władz i proszeniu o przysłanie oddziału regularnego wojska, gdyż tak się złożyło, że Impur-Kir od pewnego czasu nie wywiązywała się z obowiązku wysyłania Katanowi należnego mu kontyngentu srebra i Debrek woli nie przypominać czynnikom oficjalnym, że taka wioska w ogóle istnieje. Oczywiście nie znaczy to wcale, że zwierzy się z tego naszym bohaterom!

WPROWADZENIE DLA GRACZY

Historia, opowiedziana przez Debreka jest prosta. Jest naczelnikiem Impur-Kir, wioski, której mieszkańcy mają jedno tylko źródło utrzymania – niewielką kopalnię srebra. Dochód z niej jest mizerny, ale wystarcza na pokrycie bieżących potrzeb, chociaż na nic więcej. Ostatnio jednak w kopalni zniknęło dwóch górników. Poszli i nie wrócili. Ahel Mulur zniknął 19 dni przed spotkaniem Debreka z bohaterami przygody, a Krut Dervan 8 dni później. Obaj poszli do kopalni samotnie w celu dokonania drobnych robót naprawczych. Nie znaleziono ich ciał, jednak odzyskano część należącego do nich ekwipunku. Był rozrzucony na znacznej przestrzeni w kopalnianym korytarzu. W ciągu ostatnich dni wielu mieszkańców wioski słyszało również nienaturalne hałasy, dochodzące z głębin kopalni. Górnicy są przerażeni i nie śmieją wrócić do pracy. Stawia ich to w rozpaczliwej sytuacji, gdyż kopalnia jest ich jedynym źródłem utrzymania, a poza tym korytarze i wyrobiska muszą być na bieżąco doglądane, gdyż mogą nastąpić zawały, które w ogóle uniemożliwią dalsze z nich korzystanie. Debrek oferuje naszym bohaterom 50 sztuk złota na głowę, jeśli zajmą się wyjaśnieniem zagadki zniknięcia górników i

usuną czające się w kopalni zagrożenie. Jeśli drużyna zacznie narzekać, że to strasznie mało Debrek podniesie tę nagrodę do 70 złt, ale nie wyżej, gdyż wieśniacy po prostu nie mają więcej pieniędzy. Jeżeli drużyna podejmie się zadania (a przecież na tym polega przygoda), wieśniacy wypożyczą jej wszelki górniczy ekwipunek, jakiego gracze zażądają. Dodatkowo wioska posiada przedmioty nieczęsto spotykane – dwie magiczne lampy, które również mogą zostać drużynie wypożyczone (patrz rozdział **W KOPALNIANYCH KORYTARZACH**).

IMPUR-KIR

Impur-Kir liczy sobie 30–40 dorosłych mieszkańców, z których większość jest górnikami (kobiety też). Nie załączamy mapy wioski, gdyż nie powinno to być w grze potrzebne. Nie ma w niej żadnych szczególnych budynków (świątyni, itp.), a przeciętny dom mieszkalny jest skromny i wyglądający dość ubogo. Musisz dać graczom wyraźnie do zrozumienia, że Impur-Kir nie kryje żadnych bogactw i niczego tu nie znajdą! Jedynymi wyróżniającymi się budowlami są - karczma "Pod Srebrną Jamą" oraz kuźnia, dodatkowo pełniąca rolę sklepu. W wiosce nie ma kapłana, nie utworzono również wiejskiej milicji. Karczma "Nad Srebrną Jamą" prowadzona jest przez niejakiego Dorfa Sulata, mającego do pomocy barmankę o imieniu Areha. Oboje są dość ponurzy i burkliwi, jednak uczciwi i dobrze gotują. Kowalem i miejscową "złotą rączką" jest Feso Hartam – potrafi nie tylko podkuć konia, ale także naprawić, a nawet zbudować zupełnie porządny wóz, pobieżnie łatać zbroje, wykonywać drobne przedmioty z żelaza, itp. On oraz naczelnik są głównymi odpowiedzialnymi za prace naprawcze w kopalni (Mulur i Dervan byli pomocnikami).

Specjalnymi przypadkami wśród mieszkańców są Waiho Korh, wioskowy głupek oraz Marin Kuroz – górnik, który ma nie całkiem czyste sumienie. Więcej wiadomości na ich temat znajduje się w rozdziale niżej.

ROZPYTYWANIE W WIOSCE

Nasi bohaterowie z pewnością będą chcieli zadać mieszkańcom wioski kilka pytań – jeżeli nie wpadną na ten pomysł i będą chcieli natychmiast schodzić do kopalni, musisz ich nieco przytrzymać, np. stwierdzając, iż Debrek potrzebuje trochę czasu na zebranie potrzebnego im ekwipunku (lin, lamp, oskardów, itp.). Gdy będą czekali, staną się obiektem pytań ze strony ciekawych górników, którzy przy okazji mogą przekazać im trochę przytoczonych niżej informacji.

Wioskowe skarby

Jeśli gracze wyraźnie zechcą dowiedzieć się czegoś bliższego na temat zamożności wioski, daj im do zrozumienia, iż górnicy z pewnością nie śmierdzą groszem, że nie stać ich na dalsze, bezproduktywne wyczekiwanie, że są sytuacją, w jakiej się znaleźli niemal zrozpaczeni. Któryś z ponurych górników może powiedzieć coś w stylu: "Wszyscy mamy nadzieję, że pewnego dnia trafimy na nią, na grubą żyłę czystego srebra. Ale na razie, a i odkąd sięgam pamięcią zbieramy tylko odpadki. Żyły jak nie było, tak nie ma." W swej przemyślności gracze mogą wpaść na pomysł, żeby po zakończeniu zasadniczej części przygody przejąć władzę w wiosce i eksploatować kopalnię na własny rachunek. Jeśli tego spróbują, pozwól im przez pewien czas myśleć, że im się udało. Po kilku jednak dniach czy tygodniach wprowadź do wioski silny oddział wojska, przybyły, żeby upomnieć się o należne Katanowi srebro. Jego dowódca z pewnością obarczy naszych bohaterów winą za wstrzymanie wysyłki kontyngentu.

Zaginieni górnicy

Jeżeli członkowie drużyny będą pytać o dwóch zaginionych górników, dowiedzą się jedynie, że żaden z nich nie wyróżniał się niczym szczególnym. Ahel Mulur był żonatym, 35-letnim mężczyzną, zaś Krut Dervan zaledwie 17-letnim, cichym i zamkniętym w sobie młodzieńcem. Mulur lubił sobie wypić i potem rozrabiał, ale to przecież nic szczególnego. Jego żona Etelka ciągle, mimo jego wad, po nim rozpacza i nie jest w stanie udzielić drużynie żadnych użytecznych informacji. Na mapie zaznaczone są miejsca, w których został znaleziony ekwipunek zaginionych, jednak jest to szczegół bez większego znaczenia dla przebiegu przygody.

Mapa kopalni

Noh Debrek z urzędu przechowuje mapę kopalni i powinien dać ją drużynie. Co prawda w tej chwili jej nie ma, ale o tym nie wie – patrz podrozdział **Marin Kuroz**. Mapa się znajdzie i drużyna ją otrzyma, ale powinna o niej usłyszeć dopiero po pierwszym spotkaniu z Kurozem.

Mapa 1, czyli ta, która jest zamieszczona w tej przygodzie nieco dalej, jest przeznaczona dla ciebie (Mistrza Gry) i obok normalnych korytarzy i wyrobisk pokazuje tunele wyryte przez hor-gura. Ta, którą od Debreka otrzymają nasi bohaterowie przedstawia tylko korytarze znane górnikom. Jej przygotowanie spoczywa na tobie – nie musi być dokładna, narysuj ją z grubsza na kawałku papieru, pomijając wszelkie symbole z mapy 1. Kopalnia sama w sobie jest dość bezpieczna, mimo iż w niektórych miejscach od czasu do czasu powstają niewielkie skupiska gazu. Gaz nie jest trujący, można nim oddychać, jednak jest łatwopalny i w obrębie skupiska drużyna nie może używać otwartego ognia (pochodni, zwykłych lamp), a także czarów typu *Płonące dłonie, Kula ognia*, itp. Więcej na ten temat w rozdziale **W KOPALNIANYCH KORYTARZACH**.

Inne pytania

Wioska już od lat nie była napadana przez bandytów – uznali, że nie jest tego warta – stąd też nie powołała milicji. Każdy z górników posiada jednak odpowiednik zbroi kurtkowej i w razie potrzeby wszyscy potrafią zrobić dobry użytek ze swoich oskardów.

Wioska ma dwóch ważnych z punktu widzenia tej przygody mieszkańców, którzy mogą udzielić drużynie pomocnych i interesujących informacji – wspomnianych już Waiho Korha oraz Marina Kuroza.

Waiho Korh, wioskowy głupek

Drużyna może natknąć się na Waiho w jakimkolwiek, pasującym ci momencie. Jest to wysoki, około 60-letni człowiek o sylwetce stracha na wróble ze splątaną, siwą brodą i równie potarganymi włosami. Cierpi na paranoję i chociaż z początku jego słowa mogą brzmieć zupełnie rozsądnie, z upływem czasu ześlizguje się w swą chorobliwą monomanię. Wierzy, że wkrótce, lada dzień lub miesiąc, nastąpi koniec świata, a istota, która pojawiła się w kopalni jest demonem o imieniu Ridley, polującym na dusze i unoszącym je do swych piekielnych

mocodawców. Spróbuj tę jego manię mocno zaakcentować, chociaż przez pierwsze chwile po spotkaniu Korh powinien robić wrażenie osoby spokojnej i zrównoważonej.

Jeśli bohaterom uda się zachować powagę, Waiho, wylewając potoki słów na swój ulubiony temat, przekaże im mimochodem pewną pożyteczną informację. Otóż nie pierwszy to już raz w głębi kopalni pojawił się jakiś dziwny gość. Pięćdziesiąt lat wcześniej czterej mężczyźni zostali tam pożarci przez ogromnego potwora (według Korha również był to demon, chociaż nie ten sam). Na krótko przed tym zdarzeniem kopalnię odwiedził czarnoksiężnik o zapomnianym już imieniu, szukający ukrytych tam ponoć magicznych skarbów (spytany wprost, Korh stwierdzi stanowczo, że ich nie znalazł). Korh utrzymuje, że ten czarnoksiężnik przyzwał wtedy demona do kopalni i w związku z tym uważa, że inny czarnoksiężnik musi być odpowiedzialny za pojawienie się Ridleya. Może nawet oskarżyć o to któregoś z posługujących się czarami (wszystko jedno jakimi) członków drużyny.

W większej części są to oczywiście bzdury, jednak zawierają ziarno prawdy. Ważną rzeczą jest, by w świadomości graczy utrwaliło się, iż podobne wydarzenie już miało kiedyś miejsce i że w jakiś sposób był w nie zamieszany czarnoksiężnik. Jeśli bohaterowie będą pytali o to innych mieszkańców wioski, jeden czy dwóch starców potwierdzi, iż istotnie 50 lat wcześniej w kopalni zniknęło czterech mężczyzn i że widziano wówczas jakąś wielką, groźną istotę (teraz nikt niczego nie zauważył). Mogą nawet pamiętać niejasno czarnoksiężnika, który odwiedził wioskę, jednak nikt nic nie wie o ukrytym magicznym skarbie.

Związek między tym wydarzeniem z przeszłości, a przypadkiem obecnym może zostać podkreślony dwoma sposobami. Po pierwsze przez wprowadzenie magicznych lamp (patrz rozdział **EKWIPOWANIE DRUŻYNY**). Po drugie zaś – przez rozegranie spotkania z Marinem Kurozem (patrz niżej).

Marin Kuroz

Marin jest bardzo wysokim i silnym dwudziestokilkulatkiem. Podobnie jak większość mieszkańców wioski jest górnikiem i nie wyróżnia się spośród nich niczym szczególnym. Jest jednak bardzo dobrym fachowcem i niemal zawsze pracuje na przodku. Debrek, jeśli to on będzie go przedstawiał drużynie, podkreśli wyraźnie jego umiejętności i znajomość kopalni. Marin ma pewien starannie skrywany sekret. Miesiąc temu został zaczepiony przez nieznajomego czarnoksiężnika, który przyjechał do wioski w towarzystwie ogromnego wojownika, prawdopodobnie swej ochrony lub poplecznika i wypytywał wszystkich o kopalnię.

Czarnoksiężnik zaproponował Marinowi 30 sztuk złota w zamian za informacje. Dwóm przyjezdnym nie udało się namówić Debreka, żeby wpuścił ich do kopalni (patrz rozdział **EKWIPOWANIE DRUŻYNY**). Czarnoksiężnik zwierzył się Marinowi, iż poszukuje ukrytego w kopalni skarbu, jednak ostrzegł go, że zemści się, jeśli ta informacja zostanie komukolwiek zdradzona. Kuroz pokazał mapę Debreka przybyszom i przez dwa kolejne wieczory w tajemnicy, po zakończeniu normalnych robót, schodził z nimi na dół, służąc za przewodnika. Trzeciego dnia czarnoksiężnik i wojownik zeszli samotnie i już nie wrócili. Marin nie ma pojęcia co się z nimi stało, jednak wkrótce potem zniknął Ahel. Oczywiście, podobnie jak wszyscy w wiosce, zna teorie snute przez Korha. Jakkolwiek w przeszłości nigdy nie brał ich poważnie, teraz obawia się, że czarnoksiężnik, którego wpuścił do kopalni rzeczywiście przyzwał demona, pożerającego teraz górników. Gryzie go sumienie, ale jeszcze większą obawą napawa go perspektywa odkrycia przez mieszkańców wioski, iż to on jest pośrednim sprawcą ich obecnego nieszczęsnego położenia.

Oczywiście Marin nie wyjawi tego wszystkiego drużynie od razu, dobrowolnie i przy pierwszym spotkaniu. Musi to być stopniowo od niego wyciągane. Jakkolwiek gracze powinni o tym wszystkim od niego usłyszeć, nie ułatwiaj im zadania i pozwól, by uszczknęli nieco z niezmierzonych zasobów swego sprytu i przemyślności. Przy pierwszym spotkaniu sprawdź testem na intuicję czy nasi bohaterowie zauważą, że Marin jest nienaturalnie spięty i nerwowy, nawet biorąc pod uwagę niezwykłą sytuację w wiosce. Gdy później Debrek będzie chciał przekazać drużynie mapę kopalni, stwierdzi, że zniknęła ona ze schowka, w którym normalnie jest przechowywana. Naczelnik wie, iż jedyną poza nim osobą, która ma dostęp do mapy jest Marin Kuroz i nie omieszka podzielić się tą informacją z drużyną. Marin pożyczył mapę przy okazji układu z czarnoksiężnikiem i po prostu zapomniał odłożyć ją na miejsce – zwróci ją natychmiast, gdy zostanie o nią spytany.

Jednak naczelnik może być tym przypadkiem dość poruszony i być może zechce dowiedzieć się na ten temat czegoś bliższego, poddając Kuroza śledztwu typu: po co ją wziął? kiedy to było? czemu nie oddał? itd. Kuroz oczywiście będzie odpowiadał dość mętnie i to może być jeden ze sposobów naprowadzenia drużyny na trop wydarzenia, które zostało opisane wyżej. Nie musisz używać tego sposobu (Kuroz odda mapę, a naczelnik powie "dziękuję" i na tym koniec), możesz zdać się na inwencję graczy. Kuroz może zdradzić naszym bohaterom część swej tajemnicy będąc np. w stanie upojenia szczodrze fundowanym alkoholem. Być może nawet, jeśli członkowie drużyny będą pełni współczucia i obiecają, że nic nikomu nie powiedzą, młody górnik opowie im wszystko dokładnie i ze szczegółami. W każdym razie przed wyjawieniem sekretu powinien trzymać się cały czas w pobliżu naszych bohaterów, wręcz się ich uczepić. Targają nim sprzeczne uczucia – z jednej strony boi się, że jakoś sami wszystko odkryją i opowiedzą innym górnikom, a z drugiej – ma rozpaczliwą nadzieję, że zbrojni przybysze wybawią wioskę ze straszliwych tarapatów, których przyczyną, jak święcie wierzy, jest on sam. Jeśli drużyna po poznaniu jego historii zdecyduje się ją zdradzić naczelnikowi czy innym górnikom, Marin prawdopodobnie zostanie w niezbyt uprzejmy sposób wygnany przez nich z wioski.

EKWIPOWANIE DRUŻYNY

Nasi bohaterowie będą prawdopodobnie potrzebowali lin, oskardów, tyczek i tym podobnych przedmiotów. Wszystko to zostanie im natychmiast i chętnie dostarczone przez górników. Zupełnie inną sprawą jest broń – po pierwsze członkowie drużyny powinni mieć swoją własną, a po drugie – w wiosce, poza narzędziami górniczymi, które w razie potrzeby mogą służyć do rozbijania łbów, jest tylko kilka pośledniej jakości mieczy, łuków i sztyletów. Najważniejszymi przedmiotami, w które drużyna powinna się zaopatrzyć są lampy. Ze względu na to, iż górnicy nie zostawiają w kopalni żadnych źródeł światła, a przede wszystkim dlatego, że w niektórych miejscach zbiera się tam dziwny, łatwopalny gaz, niezbędne jest posiadanie bezpiecznych lamp górniczych. Wioska oczywiście je ma i zostaną one wypożyczone drużynie.

Każda z tych lampek, trzymana nad głową, rozświetla krąg o promieniu 3 metrów. Poza nimi drużyna może również otrzymać (pożyczyć) 3 normalne latarnie z osłonami – gdy osłony są zamknięte latarnia oświetla tylko najbliższe pół metra, a gdy rozsunięte promień światła (60-stopniowy łuk) ma długość 15 metrów. Górnicy trzymają oliwę do lamp w niewielkich flaszkach, ważących 3 jedn. SF. Lampa górnicza zużywa 1 flaszkę oliwy na 6 godzin, zaś latarni wystarcza ona na 3 godziny. Dobrze by było, żebyś dokładnie wiedział, ile tych flaszek drużyna wzięła ze sobą i na bieżąco notował ich zużycie.

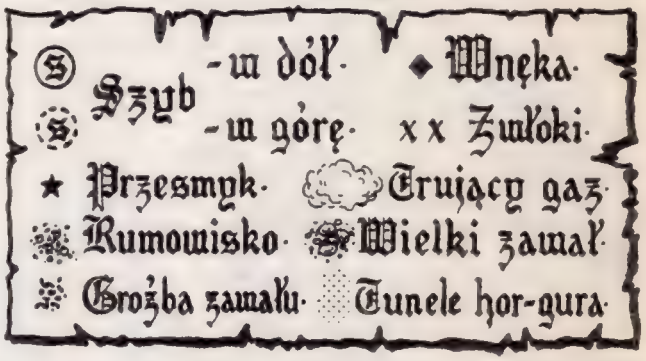
Wioska jest również w posiadaniu dwóch szczególnych, magicznych lamp, które również mogą zostać pożyczone naszym bohaterom. Debrek wyjaśni, o ile zostanie o to spytany, że zostały one kupione od czarnoksiężnika, który miesiąc temu przybył do wioski wraz ze swym towarzyszem – wojownikiem. Powie również (o ile nic nie wie o tajemnicy Marina Kuroza), że okazało się, iż czarnoksiężnik, sprzedając im te cudowne lampy, chciał zdobyć ich przychylność i dostać się do kopalni. Odmówili mu, gdyż niezbyt im się podobał i obaj przybysze w gniewie odjechali.

Magiczne lampy to niewielkie kuliste kryształy, wysyłające promień światła o identycznej jasności jak latarnie, czyli oświetlające 60-stopniowy łuk na odległość 15 metrów. Światło jest stałe i ciągłe, chyba że chcesz być złośliwy i stwierdzić, że nałożony na kryształy czar ma działanie czasowe i skończył się akurat wtedy, gdy drużyna zeszła głęboko pod ziemię.

W KOPALNIANYCH KORYTARZACH

Korytarze kopalni toną w całkowitych ciemnościach, powietrze przesycone jest wilgocią i stęchlizną. Gdzieś w oddali kapie woda, od czasu do czasu coś się osunie, zaskrzypi drewno, jednak wszystkie te odgłosy są niewyraźne i przytłumione. Za to głośnym, czystym echem odbijają się hałasy, czynione przez drużynę. Ściany korytarzy poznaczone są wilgotnymi plamami i porosłe niezdrowym, wyglądającym jak liszaj mchem. Podłoga jest nierówna i kamienista. Na załączonej mapie znajdziesz szczegóły, wyróżniające poszczególne części kopalni.

Tunele, które zostały wyryte przez hor-gura są nieregularne i pełne kamieni, jednak wszędzie dość szerokie, by mogły nimi iść obok siebie dwie osoby. W niektórych z nich (patrz mapa) jest szczególnie dużo kamiennego gruzu i szybkość marszu musi być zmniejszona do połowy. Dla drużyny powinno być zupełnie oczywiste gdzie kończą się normalne kopalniane korytarze, a zaczynają tunele, wyryte przez hor-gura, nawet jeśli nie posiada ona mapy Debreka. Musisz wyraźnie zaznaczyć, że bohaterowie doszli do odgałęzienia korytarza, które sprawia wrażenie wyrytego przez coś, co przebijało się przez kamienne ściany jak przez masło.



Pęcherze gazu

Na mapie zaznaczone są miejsca, w których gaz występuje w szczególnie dużej koncentracji. Możesz je dowolnie zmieniać, likwidować lub wprowadzać, szczególnie jeśli drużyna spędzi w kopalni kilka dni. Gaz ma tam tak duże stężenie, iż obecność otwartego ognia (pochodnia, latarnia) może spowodować jego zapalenie się i wybuch, zadający 2k100 pkt. obrażeń wszystkim, którzy znajdują się w promieniu 3 metrów (udany % rzut na odporność nr 5, czyli energię, zmniejsza obrażenia do połowy). Wybuch powoduje także zawał (patrz niżej). Szansa, iż taki zapłon i wybuch nastąpią wynosi 50% plus k50 (tzn. 51–100%), chyba że użyty został czar typu *Ognistej kuli* – wtedy wybuch jest pewny (100%).

Gaz jest całkowicie bezwonny i właściwie nie jest trujący – jego wdychanie nie powoduje żadnych natychmiastowych skutków (wbrew temu, co jest napisane na mapie – była ona sporządzona przez poprzednie pokolenie górników, którzy uważali ten gaz za trujący). Jednak każde 8 godzin, spędzone w kopalni (wszystko jedno gdzie) powoduje kumulujący się efekt – przytępienie zmysłów, przejawiające się w praktyce

obniżeniem o 10 pkt. Szybkości i Zręczności. Górnicy na tyle już przywykli do gazu, iż w znacznym stopniu się nań uodpornili. Niemal o nim zapomnieli i sami na jego temat nic drużynie nie powiedzą – jednak przypomną sobie, jeśli zostaną wyraźnie spytani o znane im niebezpieczeństwa. Utracone punkty SZ i ZR są odzyskiwane po 2 godzinach odpoczynku na świeżym powietrzu.

Zawały

Kopalnia od tygodnia nie była doglądana i skutki tych zaniedbań zaczynają być już widoczne – rozległe kałuże skapującej z sufitu i spływającej ze ścian wody, obsunięte gdzieniegdzie podpory, inne skrzypiące jakby ostrzegały przed zbliżaniem się do nich, itd. Jednak szansa normalnego (to znaczy niczym nie sprowokowanego) zawału wynosi tylko 10% na każde 12 spędzonych w kopalni godzin, przy czym następuje on w losowo wybranej części kopalni (chyba, że chcesz by zawaliło się główne wejście, blokując drużynie drogę na zewnątrz). Zawał powoduje zablokowanie ziemią i kamieniami 2k10 metrów korytarza. Szansa, iż ten obszar zostanie całkowicie zablokowany (zawali się sufit) wynosi 25%, pozostałe 75% oznacza, że blokada jest tylko częściowa (obsuną się ściany, sufit pozostanie właściwie nietknięty). Całkowicie zablokowany korytarz może zostać oczyszczony z szybkością 1 metra na 3 "roboczogodziny", częściowo zablokowany – dwukrotnie szybciej (1 roboczogodzina w naszym przypadku oznacza 1 bohaterskiego poszukiwacza przygód ciężko pracującego oskardem przez 1 godzinę).

Każdy wybuch automatycznie powoduje zawał, całkowicie blokujący obszar o promieniu 10 metrów. Dlatego gracze powinni być mocno zniechęcani do używania otwartego ognia czy posługiwania się niebezpiecznymi w tej sytuacji czarami (jeśli czar zostanie użyty mimo uprzednich ostrzeżeń, drużyna automatycznie zostanie przez zawał schwytana). Każdy z członków drużyny, który znajdzie się na obszarze, na którym nastąpił zawał musi wykonać % rzut na zaskoczenie. Postacie zaskoczone odnoszą 100+1k100 pkt. obrażeń obuchowych (zbroja chroni w normalny sposób). W przypadku udanego rzutu i zadeklarowania natychmiastowej ucieczki obrażenia zmniejszane są do połowy.

Musisz dość ostrożnie używać zawałów jako narzędzia w grze. Lepiej raczej za ich pomocą sterować drużyną, kierować ją w pożądaną stronę niż zgniatać wszystkich na miazgę (chyba że sami o to proszą). Jednak nie jest wykluczone, że dobrze im zrobi jakiś mniejszy (k5 metrów), spuszczony wprost na głowy zawalik. Może go spowodować wyjątkowo nieostrożne zachowanie, ostry hałas lub nawet sprowokowany nieszczęśliwy przypadek (np. potknięcie na kamieniu). Możesz to zastosować automatycznie lub wprowadzić ogranicznik np. szansę 25%. Taki mniejszy zawał zada 50+1k50 pkt. obrażeń z taką samą możliwością obrony.

Częściowo zawalone fragmenty kopalni

Mapa pokazuje obszary, na których nastąpiły już mniejsze zawały. W korytarzach blokują one częściowo drogę, w pieczarach, w których znajdują się wyrobiska dostarczają dogodnej osłony w czasie walki lub nawet kryjówki. Jest to ważne, jeśli drużyna będzie chciała zwabić hor-gura w zasadzkę.

Szyby

Na mapie zaznaczone są szyby, łączące górne i dolne poziomy kopalni. Mają one około 20 metrów głębokości i 2,5 metra szerokości. W ich ściany, po obu stronach, wbite są żelazne klamry, służące do wchodzenia i schodzenia – dość mocne, mogące bezpiecznie utrzymać każdego z członków drużyny (chyba, że postanowisz, iż któraś jest luźna...).

Wnęki

Na mapie zaznaczonych jest kilka niewielkich wnęk w ścianach kopalnianych korytarzy. Zawierają one zostawione tam przez górników użyteczne przedmioty – liny, oskardy, łopaty, worki, itd.

Poruszanie się i mapa

Nawet jeśli drużyna posiada mapę Debreka, będzie musiała od czasu do czasu zatrzymywać się i sprawdzać, gdzie jest (chyba, że składa się wyłącznie z krasnoludów), możesz więc jako normalne w tych warunkach ustanowić poruszanie się *ostrożne* (a więc z prędkością równą 1/20 akt. SZ). Jedynie w sytuacjach stresowych, jak ucieczka postacie poruszają się z normalną

prędkością (1/2 akt. SZ), mają jednak 75% szansę na zgubienie się, zmylenie drogi. Jeżeli gracze nalegają na większą prędkość ruchu albo są do niej zmuszeni (np. nie obronią się przed aurą strachu, otaczającą hor-gura) muszą co rundę w sytuacjach szczególnych lub co 10 minut, jeśli nic się nie dzieje wykonywać rzut sprawdzający na akt. ZR (z modyfikatorem +20 pkt. jeśli po prostu szybko idą lub –10 pkt. jeśli uciekają, zdjęci strachem) – nieudany rzut oznacza wywrócenie się, 2k10 pkt. obrażeń oraz stratę 1 rundy na podniesienie się i ponowne ruszenie w drogę.

TEN NIEDOBRY

Głównym i jedynym przeciwnikiem drużyny w tej przygodzie (o ile gracze nie wpadną na znakomity pomysł wyrżnięcia w pień wioski) jest potwór, nazywający się hor-gur. Bestia to zaiste potworna, mierząca prawie 3 metry w kłębie i okrutnie zawzięta. Ma jednak swoje słabe punkty!

Hor-gur

RASA: hor-gur (potwór); **POZ:** (odpowiednik) 8; **CHAR:** ntr. zły (ewidentnie); **SKARB:** patrz niżej;
ŻYW 1020; **SF** 640; **ZR** 76; **SZ** 126; **INT** 12; **MD** 20; **UM** 68; **CH** 0; **PR** 25; **WI** 0; **ZW** 0; **AMg** 0;
ODPORNOŚCI: 1-95; 2-80; 3-80; 4-80; 5-95; 6-231; 7-241; 8-231; 9-231; 10-241;
PD za pokonanie: 188 (x2 w wypadku dobrych charakterów);
BROŃ (w trakcie jednej rundy walki może atakować dwoma łapami oraz żuwaczkami):

1. **łapy z szablastymi szczypcami:** TR 173; biegłość 101%; obrażenia 310 pkt. tnące; wsp. uszkodzeń x3; opóźn. 5 sg; zasięg 1 i 0; OB +40 pkt. (jedna łapa +20 pkt. – ważne jeśli atakuje każdą łapą innego przeciwnika);
2. **żuwaczki z kłujką:** TR 168; biegłość 96%; obrażenia 210 kłute; wsp. uszkodzeń x3; specjalne (patrz niżej); opóźnienie 6 sg; zasięg 0; OB +10 pkt. (walka wręcz);

ZBROJA:
pancerz chitynowy: OGR brak; OB +40 pkt; WYP 120kł/ 130tn/ 150ob;
OBRONA w sumie: daleka 76 pkt., bliska 126 pkt.

ZDOLNOŚCI SPECJALNE:

- Udane TR żuwaczkami oznacza, oprócz obrażeń, złapanie i unieruchomienie ofiary (nie dotyczy istot silniejszych). Podczas każdej kolejnej rundy, w czasie której ofiara jest trzymana hor-gur za pomocą kłujki wstrzykuje jej soki trawienne, zadające 1k100 ran (automatycznie i bez wyparowań). Postać trzymana może bronić się tylko bronią jednoręczną lekką, zaś szansa wyrywania się jest równa 1/10 jej akt. ZR (jedna próba na rundę).
- Hor-gur jest niemal ślepy i może nie zauważyć nieruchomej i zachowującej się cicho postaci, jednak bezbłędnie wyczuwa wibracje. Z odległości 126 (=SZ) metrów określa kierunek, w jakim nastąpił jakiś hałas (krzyk, tupnięcie, wstrząs) i w następnej rundzie rusza w jego stronę. Dokładnie lokalizuje poruszającą się postać, będąc w odległości 13 metrów od niej.
- Za pomocą dotyku automatycznie wyczuwa magię. Każdy znaleziony magiczny przedmiot przenosi żuwaczkami do swego legowiska. Spanie na magicznych przedmiotach poprawia mu samopoczucie, a przede wszystkim dwukrotnie zwiększa zdolność samozdrowienia (normalnie potwory i zwierzęta regenerują 1/100 ŻYW na godz. odpoczynku).
- W trakcie jednej minuty (6 rund) jest w stanie przekopać chodnik o średnicy 1,5 metra i głębokości 1 metra.
- Przez wiele dni potrafi żyć w środowisku, w którym nie ma tlenu.
- Jego Prezencja jest tak niska, że każda istota nie należąca do jego rasy, która na niego po raz pierwszy spojrzy musi wykonać % rzut na odporność nr 2 (strach), zmniejszoną dodatkowo o różnicę pomiędzy wartością graniczną równą 30, a połową jego Prezencji (w tym wypadku różnica 17 pkt.). Nieudany rzut oznacza wpadnięcie w panikę i ucieczkę z maksymalną prędkością. Rzut obronny powtarzany jest co rundę, pierwszy udany rezultat oznacza przełamanie strachu.

Skarb w legowisku:

Na środku barłogu potwora leżą 3 przedmioty (pozostałość z pokonanych wędrowców). Są to: typowa tarcza rycerska (bez herbu), różdżka (pręcik o długości 30 cm, wykonany z kości jakiegoś zwierzęcia) oraz srebrny łańcuszek z małym bursztynem (wydrążonym w środku).

Wszystkie te przedmioty są magiczne. Magia tarczy rycerskiej zwiększa dwukrotnie jej Obronę i wytrzymałość. W praktyce więc ta tarcza ma 98 pkt. wytrzymałości (jest lekko uszkodzona) i zwiększa Obronę o 80 pkt. Łańcuszek z bursztynem jest amuletem. Może zmagazynować do 1000 pkt. PM, z których zostało w nim jeszcze 720. Nie ma blokady PM. Różdżka jest też magiczna. W świetle słonecznym można na niej odczytać słowo *Ignac*. Jest ono hasłem do jej uaktywnienia. Istota dotknięta różdżką w momencie wypowiadania hasła staje się niewidzialna (jak w przypadku czaru – opis tej odmiany czaru *Niewidzialność*, która działa w KRYSZTAŁACH CZASU znajduje się poza zasadniczym tekstem przygody). Trzecim (prócz dotknięcia i wypowiedzenia hasła) koniecznym warunkiem zadziałania różdżki jest udany % rzut na UM użytkownika. Rożdżka może być użyta jeszcze 55 razy, potem definitywnie przestaje działać.

Hor-gur – ruch w pionie

Hor-gur nie może wspinać się po żelaznych klamrach w szybach (patrz niżej), ale znakomicie sobie radzi ryjąc tunele w górę czy w dół, chociaż oczywiście nie mogą one być dokładnie pionowe. Przemieszczenie się z niższego poziomu kopalni na wyższy zajmie mu 30 minut – wynurzy się w miejscu odległym o 2k10 metrów od tego, w którym zaczął ryć poziom niżej. Na mapie oznaczony jest tunel (pochylnia) już wcześniej wyryty przez potwora między dolnym poziomem kopalni, a tunelami będącymi wyłącznie jego dziełem. Pokonanie tej pochylni (w górę lub w dół) zajmie mu 10 minut.

Ranny hor-gur

Jeżeli Żywotność hor-gura zostanie zredukowana do 300 pkt. lub niżej, potwór zacznie się wycofywać i będzie próbował ukryć się w labiryncie wyrytych przez siebie tuneli. Jego stosunkowo wysoka Szybkość (oczywiście pod ziemią nie podlegająca żadnym redukcjom) powinna pozwolić mu bez problemu wymknąć się drużynie. Jego ostatecznym schronieniem będzie legowisko, oznaczone na mapie jako **Odcięta komora**. Położy się w niej na zebranych magicznych przedmiotach i

będzie odzyskiwał nadszarpnięte zdrowie (patrz **Hor-gur – ZDOLNOŚCI SPECJALNE**). Nie wynurzy się stamtąd przed upływem 12 godzin. Z pewnością ostatecznym zadaniem drużyny powinno być wytropienie go, osaczenie i bezlitosne wykończenie tam właśnie.

SZCZEGÓLNE MIEJSCA W KOPALNI

Na mapie znajduje się wiele miejsc szczególnych, wyróżniających się ponad kopalnianą przeciętność, np. wyrobiska – zwykłe, małe, porzucone. Akurat one tłumaczą się chyba same przez się: np. porzucone wyrobisko to takie, które zostało wyeksploatowane (ale ciągle jest doglądane w celu utrzymania całej kopalni we względnym porządku). Niektóre z zaznaczonych na mapie miejsc wymagają jednak nieco bardziej szczegółowych wyjaśnień.

Wnęki

Są to stosunkowo niewielkie wgłębienia w ścianach korytarzy, służące do przechowywania górniczych narzędzi pracy i bieżących zapasów. Zwykle stoi tam kilka mocnych skrzynek, na których górnicy zwykli siadać w czasie przerw na posiłek. Należy zaznaczyć, iż w żadnej z wnęk nie ma zapasowej oliwy – jest ona na bieżąco zużywana podczas wspomnianych przerw.

Szyby

Szyby są pionowymi przejściami między poziomami kopalni. Zasadniczych, znanych górnikom poziomów jest dwa – odległość między nimi, czyli długość szybów wynosi ok. 20 metrów. Trzeci poziom, leżący ok. 20 m poniżej drugiego, to wyryte przez hor-gura tunele i żaden szyb z nim nie łączy.

Jak to już było napisane, wchodzenie i schodzenie szybami jest możliwe dzięki dwóm naprzeciwległym szeregom wbitych w kamienne ściany, żelaznych klamer – dość mocnych, jako że muszą utrzymać ciężar górników niosących worki rudy.

Zwłoki

W tych miejscach leżą ciała dwóch zaginionych górników – Ahela Mulura i Kruta Dervana. Właściwie to, co tam leży nie bardzo zasługuje na nazwę ciał – to raczej bardzo sfatygowane strzępy, rozszarpane, pogryzione. Te ciała sprawiają nieodparte wrażenie resztek obiadu, nie dojedzonego przez jakąś wyjątkowo niechlujną osobę.

Niebezpieczne miejsca

W miejscach, w których istnieje groźba zawału podpory i zabezpieczenia są wyjątkowo słabe. Właśnie tutaj różne kopalniane odgłosy – skrzypienie drewna, osypywanie się ziemi, kapanie wody – będą słyszalne szczególnie wyraźnie.

Rumowiska

Rumowiska są stertami kamieni i ziemi, które przeszkadzają w normalnym marszu, jednak go nie uniemożliwiają. Powstały wskutek osunięcia się ścian lub części sufitu, zawalenie się podpór, są gruzem wyrzuconym przez hor-gura z kopanych tuneli i tak dalej. Możesz ustalić jak bardzo będą one przeszkadzały drużynie w normalnym poruszaniu się – przejście przez nie może im zabierać 2-krotnie więcej czasu, lub 6-krotnie więcej, lub ile sobie życzysz. Jeżeli ktoś będzie chciał przebiec przez rumowisko, możesz zażądać od niego wykonania rzutu % na akt. ZR, żeby sprawdzić czy się nie przewrócił.

KONIEC PRZYGODY

Naczelnik wioski zapłaci drużynie obiecaną nagrodę, jeśli otrzyma dowód, iż hor-gur został rzeczywiście uśmiercony. Po kilku chwilach podziękowań i ogólnej radości górnicy pospieszą do kopalni, by jak najszybciej znów podjąć pracę, a drużynie nie pozostanie nic innego, tylko wrócić skąd przyszła. Oczywiście po uprzednim odwiedzeniu karczmy "Nad Srebrną Jamą". Ostatecznie – po co są pieniądze?

Punkty Doświadczenia

Poza nagrodą za uśmiercenie hor-gura, członkowie drużyny mogą otrzymać od ciebie 25 do 50 PD każdy – oczywiście zależy od twojej oceny ich zachowania w trakcie gry.

Ponieważ dotychczas nie było okazji zamieszczenia opisu czaru *Niewidzialność*, a chcemy, żeby znaleziona w legowisku hor-gura różdżka do czegoś się przydała, oto ten opis:

Niewidzialność [Iluzja]
KRĄG: 3 (czar nr 1)
ZUŻYCIE PM: 3
CZAS RZUCANIA: 3 segmenty
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: maksymalnie 1 dzień (24 godziny)
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 istota lub przedmiot (specjal.)
OPIS: W trakcie trwania czaru istota lub przedmiot o rozmiarach maks. 2 m^3 + 2 m^3/10 POZ rzucającego jest, dzięki iluzyjnym załamaniom powietrza, niewidzialna dla istot orientujących się przy pomocy wzroku.

Warunkiem zachowania niewidzialności jest powstrzymanie się od wykonywania czynności agresywnych lub/i energicznych. Niewidzialnej postaci jest przy pierwszym ataku dwukrotnie łatwiej zaskoczyć ofiarę (% rzut na zaskoczenie liczony względem połowy jej akt. SZ). Istoty, przed którymi chroni ten czar nie są w stanie zlokalizować postaci niewidzialnej, jeśli znajduje się ona w kompletnym bezruchu i ciszy. Z tego zaklęcia można zrezygnować w dowolnym momencie lub automatycznie, gdy wykona się jakiekolwiek agresywne, hałaśliwe lub energiczne posunięcie.

Niewidzialna postać, broniąca się biernie ma liczoną z całej akt. ZR premię do Obrony.

KLUBY

SZEDARIADA '93

Tegoroczna SZEDARIADA odbyła się w dniach 1 do 3 maja we Wrocławiu. Jak twierdzili z dumą organizatorzy, po raz pierwszy na zjeździe poświęconym wyłącznie grom liczba uczestników przekroczyła 100 osób. Opinii tej zaprzeczyli wprawdzie członkowie LSG CYTADELA, utrzymując, że pierwszą imprezą o podobnej frekwencji był organizowany w Lublinie konwent GEHEIMNISNACHT '93, nie posiadam jednak danych dotyczących rzeczywistej liczby uczestników lubelskiej imprezy.

Do Wrocławia przyjechali gracze i Mistrzowie Gry ze wszystkich stron Polski – pojawili się reprezentanci klubów z Białegostoku, Gdyni, Lublina, Łodzi, Katowic, Krakowa, Poznania i Warszawy oraz liczne grono osób niezrzeszonych. Wyjątkowo sprawnie rozwiązano kwestię identyfikatorów (świetne rysunki Daniela "Victora" Wiktorowicza), problemy pojawiły się dopiero przy rozlokowaniu uczestników w sypialniach. Osobiście odniosłam wrażenie, że liczba gości zaskoczyła trochę organizatorów. Ale prawdziwy wojownik wyśpi się nawet na podłodze, nieprawdaż?

Tuż po otwarciu odbył się obejmujący 15 pytań konkurs wiedzy o grach. Sprawdzaniem zebranych kartek zajmować się miała specjalna komisja, która jednak uległa rozbiciu ma dwie części – podobno wskutek różnicy zdań na temat prawidłowości odpowiedzi. Ostatecznie więc postanowiono przyznać dwie niezależne nagrody. Przeprowadzono także inny konkurs – na najlepszego Mistrza Gry. Niestety trzeba stwierdzić, że nie cieszył się on zbytnią popularnością.

Do dodatkowych atrakcji można było zaliczyć zorganizowaną spontanicznie przez uczestników konwentu nocną wyprawę na Ostrów Tumski. Specyficzny nastrój tego miejsca, wiekowe budowle, mroczny park silnie oddziaływały na rozwiniętą w grach wyobraźnię. Jednak pogrążone w tajemniczych ciemnościach ulice musiały gdzieś prowadzić i po kilku godzinach wszyscy powtórnie znaleźli się w dobrze znajomym budynku. Reszta nocy upłynęła już bez większych atrakcji.

Zapowiadane w informatorze stoisko z książkami i akcesoriami do gier ograniczyło się do wywieszonej w pobliżu ksero listy książek, które można było sobie odbić (600 zł za stronę). Gwoli sprawiedliwości należy wspomnieć, że wykaz oferowanych pozycji był dość bogaty. Akcesoriów jednak ani śladu.

Pożytecznym wynalazkiem okazała się natomiast ustawiona tuż obok recepcji tablica, na której umieszczano informacje o większości rozgrywanych w danym momencie i rozpoczynających się w ciągu najbliższych godzin gier. Ułatwiało to znacznie orientowanie się w miejscach rozgrywania oraz tematach poszczególnych sesji i zapobiegało dzikim poszukiwaniom pod hasłem "Gdzie by tu zagrać?". Prowadzono około 20 systemów, zarówno tych najpopularniejszych (AD&D, WARHAMMER, STAR WARS, CALL OF CTHULHU) jak i mniej znanych, a także, co zasługuje na podkreślenie, parę systemów autorskich. Nie należy wprawdzie spodziewać się, że wzrost liczby gier tworzonych przez naszych Mistrzów wpłynie na znaczący spadek zainteresowania systemami zachodnimi, z całą pewnością wnoszą one jednak godne uwagi urozmaicenie.

Podsumowując – konwent można zaliczyć do udanych. Pewne minusy (warunki noclegu, cena ksero) organizatorzy nadrabiali zwiększoną troską i zaangażowaniem. SZEDARIADA '93 przeprowadzona została sprawnie i pozostaje tylko żywić nadzieję, że przyszłoroczna impreza z tego cyklu okaże się jeszcze lepsza.

Kiro

ORKON '93

Jeżeli ktokolwiek zdecydował się wybrać na wczasy do Jurajskiego Parku Krajobrazowego w okolice Mirowa, a w dodatku spędził tam weekend 17-18 lipca miał okazję, czy wręcz był nawet skazany na bierne uczestnictwo w dość niecodziennych wydarzeniach. Liczne w tej okolicy skałki oraz ruiny dwóch całkiem nieźle zachowanych zamków Mirowa i Bobolic były penetrowane przez watahy dziwnych przebierańców, które budziły powszechne zdumienie i zaciekawienie ze strony mimowolnych obserwatorów, zarówno turystów jak i tubylców. Królowała opinia jakoby miały to być próby dla statystów do jakiegoś podrzędnego filmu historycznego, traktującego o ciemnocie Wieków Średnich. Rzecz jasna mylono się, każdy bowiem, kto choć raz zetknął się z tematyką gier fabularnych nieomylnie mógłby rozpoznać w tym wszystkim terenową grę fantasy. Tak też było w istocie, zaś owa gra fabularna na żywo nosiła dumne miano: ORKON '93.

Imprezę zorganizował Krakowski Klub Miłośników Fantastyki i był to pierwszy ORKON na tak dużą skalę. Wzięło w nim udział prawie stu fanów z całej Polski, nie licząc sporej grupy NPCów, no i oczywiście organizatorów. Utworzono dziewięć drużyn, w skład których wchodziło średnio 9 osób (w porywach do 11, w założeniach maksimum 6) o wybranych profesjach: wojownik, mag, kapłan, bard i złodziej. Startowy poziom doświadczenia każdej postaci wahał się od 1 do 3 i został określony w dniu przyjazdu metodą różnorakich testów. Wojownik musiał wykonać test siły, którym było przeciąganie liny; złodziej – test zręczności, czyli w czasie 3 minut złowić na wędkę trzy leżące na ziemi bransolety; mag – rozwiązać krótki test na inteligencję; kapłan – ułożyć i odśpiewać inkantację, zaś bard po prostu coś zaśpiewać, wyrecytować lub zagrać na przywiezionym przez siebie instrumencie. Każdej z drużyn przydzielono Ducha Opiekuńczego, który nie był jednak przewodnikiem, lecz biernym obserwatorem reagującym jedynie w skrajnych, dotyczących głównie kwestii przestrzegania zasad gry przypadkach, "niematerialnym", tj. nie istniejącym w realiach świata gry. To właśnie Duszki kontrolowały punkty życia, które były symbolizowane przez paski samoprzylepnej folii o określonym dla każdej grupy kolorze, skąd też wzięły się potoczne nazwy grup: t[illegible]biescy, zieloni, biali, itp. Zwycięstwo w walce polegało na zerwaniu przeciwnikowi paska życia, przyklejonego w widocznym miejscu na wysokości klatki piersiowej, co na jakiś czas rannego w taki sposób eliminowało z gry – aż Duszek przydzielił mu nowy pasek z limitu ustalonego oddzielnie dla każdej profesji (np. wojownik posiadał najwięcej punktów życia, bo aż 9). W przypadku wyczerpania limitu następowała "śmierć" i "martwy" gracz mógł dalej towarzyszyć drużynie jedynie jako bierny zombie.

Gra rozpoczęła się w samo południe soboty 17 lipca, kiedy to wszystkie drużyny wyruszyły z pola namiotowego, czyli Osady, w wyznaczony teren, którego powierzchnia wynosiła blisko 25 km^2. Wszyscy zostali zaopatrzeni w niezbędną, liczoną w sztukach złota i srebra gotówkę, informatory zatytułowane "Odnalezione zapiski Ndrugg Schada" czyli wprowadzenie do gry, zaś kapłani i magowie dodatkowo w scrolle – pergaminy z czarami jednorazowego użytku. Niestety ku żalowi wojowników w Osadzie musiała zostać wszelka

broń "większa od scyzoryka", w związku z czym cały ten stos toporów, mieczy, włóczni, młotów bojowych, nie wspominając morgensztemach, łukach i sztyletach, zainił miejscową zbrojownię (na wypadek oblężenia, oczywiście).

Tak oto wyruszyła pośród wielu innych i nasza drużyna – zielona drużyna sir Cobbusa z Vlodavii. Odwiedziliśmy ruiny Zamku Trzech Wiatrów, gdzie spotkaliśmy maga sprzedającego scrolle i komponenty do czarów, zaś na zamku Ragszetag zobaczyliśmy straszne, aczkolwiek dość małomówne demony, więzione tam mocą potężnego i, jak się później okazało, zabójczego dla nas, śmiertelników zaklęcia. Po drodze natknęliśmy się na Jana, zwanego nie wiadomo dlaczego Kowalem, choć tak naprawdę pełnił w okolicy parszywą funkcję kata. Zrobiliśmy zasadzkę, w którą niemal wpadli Bogu ducha winni turyści. W naszą tajną broń, sieć, pochwyciliśmy barda, którego następnie sprzedaliśmy w Osadzie za magiczny napój, zawierający substancję nazywaną kofeiną, czyli coca colę. Tego napoju ogromnie pragnęli medytujący na Skale kapłani i w zamian zarowali nam szereg cennych informacji, ...ore po zweryfikowaniu u mistrza gildii złodziejskiej, nota bene karczmarza z Osady, udało nam się jako tako poskładać w jedną całość i tym samym odkryć cel gry, do tej pory pozostający jedynie w sferze przypuszczeń. Dowiedzieliśmy się zatem, iż nasza misja zakończy się sukcesem, jeśli odnajdziemy potomka wybitej do nogi dobre pół wieku temu rodziny królewskiej i osadzimy go na tronie w Zamku Trzech Wiatrów. Jednak w dalszym ciągu pozostawało dla nas tajemnicą w jaki sposób należy tego wszystkiego dokonać i kim jest ów potomek. Tak, wraz z nadejściem godziny 9 wieczorem i ogłoszeniem "pax Dei" czyli powszechnego zawieszenia broni, zakończył się "dzień pierwszy".

Następnego ranka drużyny znów ruszyły w pole. Sytuacja powoli zaczęła się stabilizować. Wiadomo już było, że pierwotne założenia scenariusza dawno wzięły w łeb i trzeba się zdać na zdolności improwizacyjne organizatorów oraz, a może przede wszystkim, NPCów. Wszystkiemu oczywiście było winne nieszablonowe, nie przewidziane scenariuszem postępowanie graczy, którzy po pierwsze – woleli napadać innych i w ten oto prosty oraz niewątpliwie najmniej pracochłonny sposób pozyskiwać wszystkie niezbędne informacje; po drugie – rozpuszczali tyle fałszywych informacji, że w końcu dosłownie nikt, łącznie z organizatorami, nie mógł się połapać o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi (w tej dziedzinie najbardziej zasłużył się pewien renegat gildii złodziejskiej – nota bene NPC); po trzecie – jeśli już odnaleźli jakiś niezbędny do ukończenia gry przedmiot magiczny, z obawy przed napaścią chowali go najlepiej jak umieli, a co się z tym wiąże – nie wykorzystywali w przewidziany sposób.

Niemniej jednak improwizację można było uznać za udaną i cel gry został w końcu osiągnięty, choć żadna z drużyn nie mogła pochwalić się mianem zwycięskiej, gdyż grę ukończono zbiorowym wysiłkiem wszystkich, z konieczności zjednoczonych grup. Finał stanowiła uroczysta koronacja księżniczki, pokaz fajerwerków oraz konkurs strojów, w którym pierwsze miejsce zajęła oczywiście drużyna zielona – czyli my.

Pomimo licznych starć, często z udziałem wielu grup, nikt nie doznał obrażeń poważniejszych niż otarcie łokcia. Był tylko jeden trup, a i jego później wskrzeszono, oczywiście za odpowiednią opłatą w brzęczącej złotem monecie. Wbrew obawom organizatorów nie doszło do żadnej bijatyki, za to powszechnie stosowano wzajemne obrzucanie się inwektywami. Zostało więc potwierdzone, że gry fabularne są domeną ludzi kulturalnych i myślących, nie zaś, jak niektórzy czasem nas określają, psychopatów i szaleńców.

Kulminacyjnym momentem gry było, nie przewidziane naturalnie w scenariuszu, oblężenie Zamku Trzech Wiatrów. Brały w nim udział jedynie dwie grupy (w tym nasza – Vlodavia!), zaś murów bronił potężny mag, zwany Magiem z Zamku, wraz ze zdrajcą Janem Kowalem. Mirów od wieków nie był świadkiem takiego oblężenia. Podczas ponawianych co parę minut szturmów trup słał się gęsto, a ranni byli z poświęceniem wynoszeni na plecach przez swych towarzyszy, nie bacząc przy tym na mordercze czary, wśród których największe żniwo zbierał słynny *Waterball* (jego główny komponent materialny stanowiła napełniona wodą prezerwatywa). "Bitwa pod Zamkiem" trwała blisko cztery godziny i miała licznych widzów wśród turystów i miejscowej gawiedzi.

Te dwa dni naprawdę ciężkiej gry wymagały od wszystkich żelaznej kondycji fizycznej, a i tak pod koniec nawet najtwardsi ledwie powłóczyli nogami. Organizatorzy nabrali doświadczenia (gracze również) i zapewnili wszystkich, że ORKON '94 na pewno się odbędzie. Mamy jednak nadzieję, że poziom doświadczenia, niewątpliwie wyższy w przyszłym roku, będzie miał nieco większy wpływ na możliwości postaci. Teraz był on w zasadzie jedynie pustym określeniem, tylko magom i kapłanom dając większy zestaw czarów, a złodziejom trochę więcej gotówki. Dla tych ostatnich było to i tak bez znaczenia, kradli bowiem co mogli – nawet wędzone kurczaki, o czym przekonał się sir Deryl z Vlodavii.

Była to jednak przede wszystkim dobra zabawa i pod tym względem gra spełniła swe założenia. Czekamy na ORKON '94.

Rafał Gałecki "Hunter"
Maciej Kocuj "Evocus"

KLAN MIŁOŚNIKÓW GIER STRATEGICZNYCH

Witamy wszystkich zainteresowanych strategicznymi grami planszowymi. Poniżej przedstawiamy dalszy ciąg rozpoczętych w poprzednim numerze MiM zasad gry, symulującej bitwy z okresu II wojny światowej (lata 1944-45).

Po wielu dyskusjach i długich zastanowieniach chcielibyśmy zaproponować Wam system rozgrywek, najbardziej zbliżony do realiów ówczesnego pola walki. Podstawowe w nim założenie polega na tym, że przeciwnicy nie widzą żetonów swojego "wroga". Pojawiają się one dopiero wtedy, gdy znajdą się w strefie kontroli oddziałów przeciwnika. Drugie założenie jest takie, że przeciwnik nie zna siły wrogich oddziałów. Można w tym miejscu powiedzieć - po co się męczyć, skoro te zagadnienia w ułamkach sekund rozwiązuje komputer. Jednak żaden komputer nie zastąpi planszy i panującej przy niej atmosfery. Nasza propozycja to trzyosobowe stanowisko do gry – dwóch graczy i sędzia. Nazwijmy ją SYSTEM 3. Gracz nr 1 porusza swe jednostki do czasu, aż wejdą one w strefę kontroli wojsk przeciwnych bądź wyczerpią swe punkty ruchu. Sędzia obserwuje ruchy gracza nr 1 i nanosi na jego mapę żetony przeciwnika (tylko te, które znalazły się w sąsiedztwie jednostek gracza nr 1). Tę samą czynność wykonuje na mapie gracza nr 2. Następnie sędzia zbiera od graczy informacje o sile walczących oddziałów i rozstrzyga walki. Po zakończeniu rozgrywki gracze zamieniają się miejscami tak, by każdy mógł grać z każdym. Na końcu podlicza się punkty i wyłaniany jest zwycięzca.

Oczywiście istnieje możliwość, by całą grę wspomóc komputerem z programem wyszczególniającym siłę, morale, zaopatrzenie jednostek. I tak gracz nr 1 wskazywałby myszką oddziały, którymi atakuje, a gracz nr 2 oddziały broniące się. Komputer przeliczałby dane i odszukiwał wyniki w odpowiednich tabelach, po czym wprowadzał straty w walczących oddziałach.

24.0 Lotnictwo

Przydzielone jest odgórnie (jeżeli ma służyć w zadaniach) lub zależy od ilości posiadanych lotnisk. Za kontrolę nad jednym lotniskiem otrzymujemy 5 punktów lotniczych (pl), czyli np. kontrolując 4 lotniska dysponujemy 20 pl.

Punkty lotnicze możemy wykorzystać do rozpoznania lub bombardowania wojsk przeciwnika i jego obiektów – mostów, kolei, lotnisk, dróg, miast, portów, itp.

24.1 Lotnictwo rozpoznawcze.

Żeton lotnictwa rozpoznawczego kładziemy na dowolnym polu na planszy. Przeciwnik zobowiązany jest do odwrócenia awersem do góry wszystkich własnych jednostek znajdujących się na tym polu oraz na polach sąsiednich.

Uwaga: Gracz, rozstawiający żetony rozpoznania lotniczego musi najpierw rozstawić wszystkie żetony, których ma zamiar użyć i dopiero wtedy przeciwnik odsłania swoje jednostki.

24.1.1 Opcja 24.1 nie dotyczy wojsk stojących w górach i w miastach.

24.2 Lotnictwo bombowe (lb)

Lotnictwa bombowego można używać tylko w fazie bombardowań. Stawiamy wtedy żetony lb na dowolnych polach i przeprowadzamy ich bombardowanie (rzucając kostką). Jedno pole może bombardować tylko jedna jednostka lb.

24.21 Efekty bombardowania obiektów:

rzut kostką:	1	2	3	4	5	6	**Z** : zniszczenie
efekt:	–	–	–	–	**Z**	**Z**	– : bez efektu

Jeżeli cel został zniszczony stawiamy żeton "zniszczenia".

24.22 Efekty bombardowania wojsk (liczby oznaczają % strat, zaokrąglając w dół):

rzut kostką:	1	2	3	4	5	6
efekt:	**0**	**10**	**10**	**20**	**20**	**30**

24.23 Nie można bombardować oddziałów przeciwnika, mających styczność z jednostkami własnymi.

24.3 Wpływ artylerii przeciwlotniczej na lotnictwo.

Jeżeli żeton lotniczy postawimy na polu zajmowanym przez wrogą artylerię p-lot, to musimy rzucić kostką. Wynik:

1 – Możemy kontynuować misję.
2 do 6 – Żeton jest eliminowany z gry.

24.4 Każdy żeton lotniczy ma określony numer.

25.0 Nawały artyleryjskie.

25.1 Jednostki artylerii użyte podczas tej fazy nie mogą wspierać własnych wojsk w fazie swojego ataku.

25.2 Wyniku nawał artyleryjskich poszukujemy w tabeli samodzielnego ostrzału artyleryjskiego.

25.3 W nawale artyleryjskiej muszą brać udział co najmniej trzy jednostki artyleryjskie.

26.0 Kontrataki

W tej fazie gracz broniący się może przesunąć swe jednostki o jedno pole. Po przesunięciu oddział musi się znaleźć w strefie kontroli oddziału przeciwnika.

26.1 Kontrataków nie mogą przeprowadzać oddziały, które po fazie ruchu przeciwnika znalazły się w strefie kontroli jego jednostek.

26.2 Nie wolno w tej fazie przemieszczać oddziałów, które nie bedą walczyły w fazie walki.

26.3 Do kontrataków może być użyta artyleria, jednak nie może ona być przemieszczana.

27.0 Minowanie

27.1 Rozminowywanie – jeżeli na pole zaminowane wejdzie oddział saperów i będzie na nim przebywał przez jeden pełny etap, pole to zostaje uznane za rozminowane.

27.2 W trakcie rozminowania można prowadzić walkę.

27.3 Patrz również 18.4 (w poprzednim numerze MiM).

28.0 Maskowanie

Dotyczy tylko gier "jawnych", tzn. takich, w których przeciwnicy grający na jednej planszy widzą żetony przeciwnika.

28.1 Żetony maskowania na awersie posiadają symbol przynależności, na rewersie zaś liczbę, pod którą na odpowiedniej kartce złożone są oddziały własne. Jeżeli chcemy przerzucić w inne miejsce na planszy większą liczbę oddziałów, ustawiamy je na wybranym polu i zastępujemy żetonem maskowania, potem przemieszczamy tylko żeton maskowań.

28.2 Jest to jedyny przypadek, gdy na jednym polu może przebywać więcej niż 24 punkty. Jeżeli taki żeton zostanie zaatakowany, to walczy taką siłą, jaką posiada, lecz nie większą niż 24 punkty (nie może zostać w tym samym momencie zamieniony przez jednostki bojowe).

UWAGI I UZUPEŁNIENIA

3.3 Rzeki mogą być przekraczane w dowolnym miejscu, lecz przy przejściu oddział musi wydać odpowiednią ilość punktów ruchu (patrz tabela **WPŁYW TERENU NA WALKĘ I RUCH**).

8.5.7 Pierwszy wskazuje użytą do ataku artylerię gracz atakujący.

11.5.1 Należy przy tym uwzględniać niedostępność danego terenu dla ścigających wojsk.

13.3 Wynik rzutu kostką:

6 – A Z		**5 – A** Z, **B** (-3)
4 – A Z, **B** (-2)		**3 – A** (-3), **B** 2(-1)
2 – A (-1), **B** 2		**1 – B** Z

Podane poprzednio wyniki należy anulować.

13.4 Wynik rzutu kostką:

6 – A Z		**5 – A** (-4), **B** (-1)
4 – A (-2), **B** (-2)		**3 – A** (-1), **B** 1(-1)
2 – B 2(-1)		**1 – B** 2(-2)

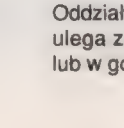
Podane poprzednio wyniki należy anulować.

13.6 Oddziały, które walczyły podczas lądowania nie mogą się dalej poruszać.

13.7 Oddziały, które nie walczyły podczas desantu mogą poruszać się w danej fazie ruchu z prędkością równą połowie swoich punktów ruchu.

13.8 Desant powietrzny podlega wpływowi wiatru. Należy rzucić kostką – wynik: **1 do 4** – desant został zniesiony przez wiatr
5 lub 6 – lądowanie bez przeszkód

Jeżeli desant został zniesiony, wykonujemy następny rzut kostką. Liczba oczek decyduje, w jakim kierunku.



Oddział, który w takim przypadku ląduje w morzu lub w jeziorze ulega zniszczeniu. Jeżeli oddział ląduje w lesie, na bagnach lub w górach, traci połowę punktów siły, zaokrąglając w dół.

15.2 Wszystkie oddziały artylerii posiadają 1 (jeden) punkt siły w walce bezpośredniej.
15.3.6 ...chyba że prowadzi walkę ogniową z inną artylerią.
15.3.9 ...(jeżeli były atakowane z sąsiednich pól i nie było z nimi żadnego innego oddziału nieartyleryjskiego).
15.5.2 ...(wyjątek 15.5.7).
15.5.7 ...czyli 1 punktu...
15.7 Jednostki artyleryjskie, które poruszały się w fazie ruchu nie mogą prowadzić ognia w fazach NAWAŁY ARTYLERYJSKIEJ i WALKI. Nie dotyczy to artylerii samobieżnej.
16.1 (nie przeciwpancernymi, a zmotoryzowanymi)
16.4 Siła ognia bezpośredniego artylerii p-panc wynosi 3 punkty (niezależnie od opcji 16.2.).
18.5 Oprócz dróg zaopatrzenie dostarczane jest poprzez 4 dowolne pola. Linia zaopatrzenia nie może przebiegać przez góry, jeziora, bagna i skarpy.

40.0 Uwagi szczegółowe

40.1 Jeżeli oddział atakowany jest z czterech stron to atakujący zyskuje przesunięcie o 1 punkt w prawo, jeżeli z pięciu stron to o 2 punkty, z sześciu stron – o 3 punkty.
40.2 Jeżeli w lesie znajduje się oddział pancerny i nie ma z nim żadnego oddziału piechoty lub oddziału zmotoryzowanego, to jego siła jest o połowę niższa (zaokrąglając w dół). Ta zasada odnosi się również do walki w mieście.

TABELA RUCHÓW I WALKI

ETAP DZIENNY 1	ETAP DZIENNY 2	ETAP NOCNY
FAZA LOTNICZA – rozpoznawcza / bombowa	FAZA LOTNICZA – rozpoznawcza / bombowa	
DESANT POWIETRZNY	DESANT POWIETRZNY	DESANT POWIETRZNY
DESANT MORSKI	DESANT MORSKI	DESANT MORSKI
NAWAŁY ARTYLERYJSKIE	NAWAŁY ARTYLERYJSKIE	NAWAŁY ARTYLERYJSKIE
RUCH JEDNOSTEK WŁASNYCH	RUCH JEDNOSTEK WŁASNYCH	RUCH JEDNOSTEK WŁASNYCH
KONTRATAK PRZECIWNIKA	KONTRATAK PRZECIWNIKA	KONTRATAK PRZECIWNIKA
WALKA	WALKA	WALKA
FAZA ZAOPATRZENIOWA	FAZA ZAOPATRZENIOWA	FAZA ZAOPATRZENIOWA

– po wykonaniu etapu przez pierwszego z graczy ten sam etap wykonuje gracz drugi; trzy etapy z tabeli stanowią jeden dzień.

TABELA NAJLEPSZYCH WYNIKÓW OSIĄGNIĘTYCH PRZEZ GRACZY W ZADANIU 1:

70.59%	Maciej Matuszewski	80-462	Gdańsk	ul. Meissnera 12c/2	A 0109
60.78%	Tomasz Kisiel		Warszawa	ul. Leżajska 2/4	A 0103
60.78%	Paweł Salwowski		Raszyn	ul. Mieszka I 48	A 0110
56.86%	Piotr Miedniński	40-147	Katowice	ul. Bytkowska 70/21	A 0116
56.86%	Sebastian Lotyczewski	40-145	Katowice	ul. Józefowska 116/67	A 0117
54.90%	Tomasz Mosakowski	87-611	Grochowalsk	Szpiegowo	A 0114
54.90%	Marcin Popkiewicz	02-782	Warszawa	ul. Nutki 3/54	A 0100
45.10%	Sebastian Szczyrba	41-707	Ruda Śląska	ul. Oświęcimska 85/1	A 0112
43.14%	Rafał Nojgeburski	25-020	Kielce	ul. Chęcińska 21/36	A 0113
43.14%	Tomasz Pająk	02-647	Warszawa	ul. Bachmacka 6a/11	A 0107
33.33%	Marcin Kowalski	02-529	Warszawa	ul. Narbutta 76/4	A 0101
33.33%	Janusz T.J.Kusinski	03-778	Warszawa	ul. Ks.Ziemowita 2/20	A 0102
[illegible]9.41%	Ireneusz Borkowski	02-784	Warszawa	ul. Pięciolinii 5/14	A 0104
[illegible]9.41%	Janusz Giedrowicz	84-230	Rumia	ul. Stalowa 17	A 0115
21.57%	Piotr Człowiekowski	23-370	Kielce	ul. Żeromskiego 29/6	A 0108
21.57%	Dariusz Kloc	02-538	Warszawa	ul. Sezam 10	A 0111

Pełne rozwiązanie **Zadania nr 1** podamy w następnym odcinku KLANU, w nr 5 MiM.

W CO I JAK GRAĆ? — W CO I JAK GRAĆ? — W CO I JAK GRAĆ?

Odpowiedź na to pytanie stanowi niemały problem dla wszystkich, którzy grają w gry strategiczne, planszowe oraz komputerowe. Nie brakuje ludzi (głównie w krajach zachodnich, gdzie liczba takich gier idzie w setki), którzy podejmują się stworzenia gry, nie myśląc tak naprawdę o graczach i przyjemności jaką powinni oni mieć z gier. Podstawowym przykładem (negatywnym) są gry rozgrywane na szczeblu dywizji, w których jeden z graczy dowodzi dwiema armiami w czasie jednego czy dwóch miesięcy i bez problemu pokonuje słabszego przeciwnika metodą "na wyczerpanie", a następnie kontratakiem. Wszystko wydaje się na razie w porządku, lecz tego typu gry nigdy nie będą oddawały realiów pola bitwy. Te dwie armie na realnym polu boju mogły nie mieć łączności, a więc współdziałanie między nimi mogło nie być możliwe (oczywiście w grze taka sytuacja nie może się zdarzyć). Strona słabsza mogła by najpierw zniszczyć pierwszą z armii przeciwnika, a następnie przerzucić wojska i zniszczyć drugą armię. Zakładając, że w grę tę grają przynajmniej średnio doświadczeni gracze tego typu rozwiązanie nie jest możliwe.

Takich przykładów można podać dziesiątki. Jak więc wybrnąć z tego "nierozwiązywalnego" problemu? A może dla gier planszowych przyjąć następującą opcję: Operacje rozgrywane są w skali batalionu i baterii, a gracze dowodzą jedną, dwiema dywizjami. Gra toczy się jest na polach o krawędzi 2 km (oczywiście w skali). Nic nie stoi na przeszkodzie, by w grze uczestniczyła jeszcze jedna osoba – jako naczelny dowódca.

Taka gra została już rozegrana, grało w nią dziesięć osób. Pięć dowodziło 3 i 4 Armią niemiecką, pozostałych pięć Armiami: POMORZE, MODLIN; SGO NAREW; GO WYSZKÓW. Rozgrywana była bitwa na obszarze Polski północnej w dniach 1-4 września 1939. Na grę podobną do w/w pragniemy was zaprosić w październiku. Im większy będzie Wasz odzew, tym większa będzie skala gry. A więc kości zostały rzucone!

ZADANIE 2

Wojska niemieckie zdobyły przyczółek na Sorai. Całkowite wykorzystanie tego sukcesu związane jest jeszcze z pokonaniem słabo bronionej linii rzeki Narwa. Celem dla oddziałów zmotoryzowanych są: lotnisko, Skidra oraz Góry Północne. Ograniczona ruchliwość wojsk pancerno-motorowych utrudnia rozwinięcie sukcesu. Czy pozostaje tylko mozolne przebijanie kanadyjskich pozycji? A może spróbować inaczej? A więc:

1. Zająć lub kontrolować lotnisko koło Skidry.
2. Opanować Skidrę.
3. Zdobyć nie zniszczony most w Głębokich.

Przyznawane punkty:

	maksymalnie
- Za zdobycie Skidry i jej utrzymanie: 5 p.	5 p.
- Za zdobycie nie zniszczonego mostu koło Głębokich: 2 p.	2 p.
- Za każdy zniszczony oddział przeciwnika: 2 p.	14 p.
- Za każdy własny oddział, który przekroczył rzekę Narwę lub wszedł na Wzgórza Północne: 1 p.	20 p.
- Za zdobycie lotniska lub kontrolę nad nim: 10 p.	10 p.
	suma 51 p.

Za elementy zadania, które nie zostały wykonane nie otrzymuje się punktów.

Tabela ruchów

jednostka	pole początkowe	pole końcowe
Korpus Herman Goering		
I/1 1HG		
II/1 1HG		
I/2 1HG		
II/2 1HG		
I/PzR 1HG		
II/PzR 1HG		
I/1AR 1HG		
I/2AR 1HG		
I/3AR 1HG		
Rozp. 1HG		
Sap. 1HG		
I/1AR HG		
II/1AR HG		
I/2AR HG		
II/2AR HG		
Sap. HG		
bpanc. HG		
177 b.dz.szt.		
Rozp. 2HG		

Kolejność ataków

Atak nr	Jaką jednostkę atakujesz	Jakich własnych jednostek używasz
	4PLDG/12	
	LRSR/12	
	WR/12	
	Sap. 5	
	11/1BPanc	
	12/1BPanc	
	I/1	

Imię: .....

Nazwisko: .....

Adres: .....

Wpisz swój adres wyraźnie!

Prosimy o czytelne pismo. Dziękujemy!

– Poruszamy jednostki tylko po całych polach.
– Jeżeli dane pole jest poddane ostrzałowi artyleryjskiemu, przy liczbie na polu końcowym wpisujemy B, jeżeli artyleria jest przemieszczana, wpisujemy normalnie.

Początkowe rozstawienie żetonów:

– Kanadyjczycy:

4PLDG/12	5	1073
LRSR/12	5	1059
WR/12	5	1070
Sap.	5	1044
11/1BPanc		1001
12/1BPanc		1014
1/1	1	1026

– Niemcy:

Korpus Herman Goering	1131
Rozp. 1HG	1132
Rozp. 2HG	1132

Wszystkie pozostałe oddziały Korpusu Herman Goering (HG) oraz oddziały 1 Dywizji Spadochronowo-Pancernej Herman Goering (1HG) nie dalej niż dwa pola od pola numer 1092

UWAGA: Gra rozpoczyna się w etapie dziennym 1 i trwa tylko ten jeden etap.

KARTY JEDNOSTEK

NIEMCY

HQ Korpus Herman Göering — 1

punkty siły: 3 2 1

zasięg ruchu: 10

umocniony: T N

I/1 PGR — 1 HG

punkty siły: 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 6

umocniony: T N

II/1 PGR — 1 HG

punkty siły: 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 6

umocniony: T N

I/2 PGR — 1 HG

punkty siły: 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 6

umocniony: T N

II/2 PGR — 1 HG

punkty siły: 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 6

umocniony: T N

I/PzR — 1 HG

punkty siły: 13 12 11 / 10 9 8 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 12

umocniony: T N

II/PzR — 1 HG

punkty siły: 12 11 / 10 9 8 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 12

umocniony: T N

I/1 AR — 1 HG

punkty siły: 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

zasięg ognia: 5

umocniony: T N

I/2 AR — 1 HG

punkty siły: 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

zasięg ognia: 5

umocniony: T N

I/3 AR — 1 HG

punkty siły: 8 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

zasięg ognia: 5

umocniony: T N

Rozp — 1 HG

punkty siły: 4 3 2 1

zasięg ruchu: 22

umocniony: T N

Sap — 1 HG

punkty siły: 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

umocniony: T N

---

bn. panc. — HG

punkty siły: 13 12 11 / 10 9 8 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 12

umocniony: T N

Sap — HG

punkty siły: 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

umocniony: T N

---

177 bn. dz. szt. —

punkty siły: 11 / 10 9 8 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 8

umocniony: T N

I/2 AR — HG

punkty siły: 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

zasięg ognia: 5

umocniony: T N

I/1 AR — HG

punkty siły: 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

zasięg ognia: 5

umocniony: T N

II/1 AR — HG

punkty siły: 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

zasięg ognia: 5

umocniony: T N

II/2 AR — HG

punkty siły: 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

zasięg ognia: 5

umocniony: T N

Rozp — 2 HG

punkty siły: 4 3 2 1

zasięg ruchu: 22

umocniony: T N

ALIANCI

11/1 ppanc — 5

punkty siły: 10 9 8 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 12

umocniony: T N

12/1 ppanc — 5

punkty siły: 10 9 8 7 6 / 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 12

umocniony: T N

---

4 PLDG/12 — 5

punkty siły: 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

umocniony: T N

LRSR/12 — 5

punkty siły: 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

umocniony: T N

WR/12 — 5

punkty siły: 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

umocniony: T N

Sap — 5

punkty siły: 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

umocniony: T N

I/1 — 1

punkty siły: 5 4 3 2 1

zasięg ruchu: 5

umocniony: T N

Rozwiązanie zadania nr 2 i ewentualne zamówienia następnych numerów proszę kierować na adres:

WOJCIECH ZALEWSKI

02-784 Warszawa

ul. Pięciolinii 6/19

TABELA 1. WPŁYW TERENU NA WALKĘ I RUCH

RODZAJ TERENU	WPŁYW* NA WALKĘ	KOSZT PORUSZANIA SIĘ PRZEZ:				
		PIECHOTĘ	ZMOTORYZOWANE + ART. ZMOTORYZOWANĄ	ROZPOZNAWCZE ZMOTORYZOWANE	KAWALERIĘ	ARTYLERIĘ
Teren płaski	–	1	1	1	1	1
Wzgórza	+2	+1	+2	+1	+1	+2
Rzeki	+1	+1	przekraczanie niemożliwe	+4	+3	przekraczanie niemożliwe
Duże rzeki	+3	+3	niemożliwe	po przeprawie zatrzymane	po przeprawie zatrzymane	przekraczanie niemożliwe
Lasy	+1	+1	+3	+2	+2	+3
Mosty	zależy od rodzaju rzeki	drogami 1/2 terenem płaskim 1	drogami 1/2 terenem terenem płaskim 1	drogami 1/3 terenem płaskim 1	drogami 1/2 terenem płaskim 1	drogami 1/2 terenem płaskim 1
Droga	–	1/2	1/2	1/3	1/2	1/2
Miasto	+2	+1	+2	+1	+1	+3
Tereny podmokłe (bagna)	+1**	+1	niedostępne	+3	+1	niedostępne
Góry	+3	+4 (odddziały górskie +2)	niedostępne	niedostępne	+6	niedostępne
Skarpy	+3	+5 (oddziały górskie +2)	niedostępne	niedostępne	niedostępne	niedostępne

* Przesunięcie w tabeli wyników na korzyść obrońcy
** Jeżeli większość oddziałów atakujących naciera z bagien

REZULTATY WALKI

STOSUNEK SIŁ ATAKUJĄCY : OBROŃCA

	1:5	1:4	1:3	1:2	1:1	2:1	3:1	4:1	5:1	6:1	7:1	8:1	9:1	10:1
2	A(-1), B(-1)	–	B 1	B 1 (-1)	B 1 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 2 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (-3)	B 4 (-4)	B 4 S (-4)	B Z	B Z
3	A(-1), B(-1)	A(-1), B(-1)	–	B 1	B 1	B 1 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (-3)	B 4 (-4)	B 4 S (-4)	B Z
4	A 1	A(-1), B(-1)	A(-1), B(-1)	–	B 1	B 1	B 1 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 2 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (3)	B 4 (-4)	B 4 S (-4)
5	A 1	A 1	A(-1), B(-1)	A(-1), B(-1)	–	B 1	B 1 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 3 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (-3)	B 4 (-4)
6	A 1 (-1)	A 1	A 1	A(-1), B(-1)	A(-1), B(-1)	B 1	B 1	B 1 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 3 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (-3)
7	A 1 (-1)	A 1 (-1)	A 1	A 1	A(-1), B(-1)	–	B 1	B 1	B 2	B 2 (-1)	B 2 (-1)	B 3 (-2)	B 3 (-3)	B 3 (-3)
8	A 2 (-2)	A 1 (-1)	A 1 (-1)	A 1	A 1	–	B 1	B 1	B 1 (-1)	B 2	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 3 (-2)	B 3 (-2)
9	A 2 (-2)	A 2 (-2)	A 1 (-1)	A 1 (-1)	A 1	A (-1) B (-1)	–	B 1	B 1	B 2	B 2 (-1)	B 2 (-1)	B 2 (-2)	B 3 (-2)
10	A Z	A 2 (-2)	A 2 (-2)	A 1 (-2)	A 1 (-1)	A (-1) B (-1)	–	–	B 1	B 1	B 2	B 2	B 2 (-1)	B 2 (-2)
11	A Z	A Z	A 2 (-2)	A 2 (-2)	A (-1)	A 1	A 1	–	–	B 1	B 2	B 2	B 2	B 2 (-1)
12	A Z	A Z	A Z	A 2 (-1)	A 1 (-2)	A 1	A 1 (-1)	A (-1)	A (-1)	A (-1)	A(-1), B 1	A(-1), B 2	A(-1), B 2	A(-1), B 2

Jeżeli oddział nie może się wycofać o nakazaną ilość pól, to traci tyleż punktów siły, np. B 4 (-4) nie mogąc się wycofać traci 8 punktów siły

Odpowiedź: *A: Dotyk Śmierci można użyć dodatkowo w walce. Czar ten można rzucić w dowolnej chwili przed lub po walce. B: Tak. C: Nie!*

3. **Ognistą Kulą można rzucać we Wroga, który w Walce wykorzystuje Siłę. Czy można ją zamienić na punkty Siły? Czy można używać Ognistej Kuli przeciwko Duchom?**

Odpowiedź: *Nie na wszystko.*

4. **Czy Błyskawica działa na Nieznajomych?**

Odpowiedź: *Nie.*

5. **Czar Zmylenie Kierunku pozwala graczowi na przesunięcie Poszukiwacza kontrolowanego przez innego gracza "w następnej turze". Czy to znaczy, że można go użyć przed rzutem kością? Korzystniej byłoby dla gracza użyć tego czaru po zobaczeniu wyniku rzutu kością, ale wydaje mi się, że zgodnie z objaśnieniem na karcie jest to zabronione.**

Odpowiedź: *Gracz może użyć czaru Zmylenie Kierunku po zobaczeniu wyniku rzutu kością.*

6. **Czar Odbicie jest dobrym pomysłem, ale nie w pełni rozumiem jego zastosowanie. Czy moglibyście wytłumaczyć jego działanie?**

Odpowiedź: *Poszukiwacz lub jego Przyjaciel, który dysponuje kartą czaru Odbicie, może odbić dowolny, rzucony na siebie czar. Odbity czar działa wówczas na tego, kto go rzucił. Poszukiwacz (lub jego Przyjaciel), który odbił czar ma na niego wpływ. Jeżeli odbity czar nie wywołuje żadnego efektu (np. Mesmeryzm odbity na Poszukiwacza bez Przyjaciół), wtedy czar nie działa, a jego karta jest odrzucana.*

7. **Kiedy można rzucić czar Przyspieszenie: przed czy po rzucie kością?**

Odpowiedź: *Czar Przyspieszenie można rzucić przed lub po rzucie kością.*

8. **Jakie są skutki rzucenia czaru Przyzwanie Burzy? Czy Jednorożca lub/i Magicznego Pomocnika zalicza się do Przyjaciół – Zwierząt? Jak ten czar działa na Muła, Konia, Konia z Wozem i/lub Konie Bojowe (i dowolne Przedmioty, które mogą nieść Muły, Konie lub Wozy)?**

Odpowiedź: *Czar Przyzwanie Burzy działa na wszystkie zwierzęta, Muły, Konie, Konie z Wozem i Konie Bojowe (z wyjątkiem Jednorożca i Magicznego Pomocnika). Gdy Poszukiwacz stojący na polu Burzy ma Muła, Konia, Konia z Wozem i/lub Bojowego Konia, dla każdego z tych Przyjaciół musi rzucać kością. Jeżeli gracz wyrzuci 5 lub 6 oczek, traci dane zwierzę, a jego kartę odrzuca.*

Zakończenie Gry.

1. **Władca Demonów.**
   Gdy Poszukiwacz walczy z Władcą Demonów, do Doliny Ognia nie mogą wejść inni Poszukiwacze. Czy to znaczy, że Władca Demonów w jednej turze stacza tylko jedną Walkę Psychiczną (i w ten sposób mija wiele tur zanim gracz go zabije)?
   Co się dzieje z innym Poszukiwaczem, który już wszedł do Doliny Ognia? Co się dzieje z innymi, którzy są w Wewnętrznej Krainie? Czy muszą ją opuścić?

Odpowiedź: *W każdej turze gracz może stoczyć tylko jedną Walkę Psychiczną z Władcą Demonów. Poszukiwacze, którzy już weszli do Doliny Ognia w następnej turze muszą ją opuścić i nie mogą wejść na obszar Korony Władzy. Inni Poszukiwacze znajdujący się w Wewnętrznej Krainie ruszają się zgodnie z ogólnymi regułami gry, ale nie wolno im wejść na pole Doliny Ognia.*

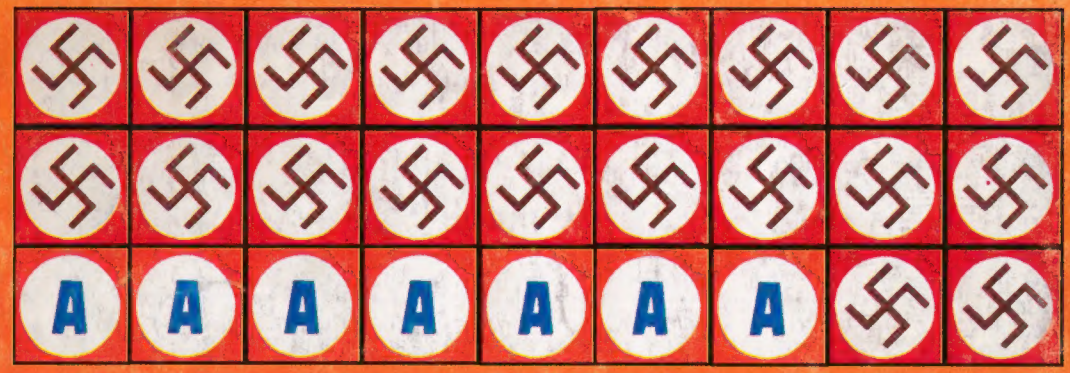
2. **Puszka Pandory.**
   Gdy jeden z graczy zagrywa kartę Przygód na innego Poszukiwacza, czy to nie jest równoznaczne z wyciągnięciem jej przez tego Poszukiwacza? Czy można zagrać karty Wrogów oddzielnie (np. czy można zagrać dwa Smoki, które atakują oddzielnie, czy przyjmuje się to za atak jednego Smoka z połączoną Siłą np.14)?
   Jakich czarów można użyć? Czy Unieruchomienie można zagrać na innego Poszukiwacza dla przechwycenia jego następnej tury i wykorzystania jej samemu, czy oznacza to tylko stratę przez niego ruchu w następnej turze? Czy Spowolnienie można rzucić na innego Poszukiwacza, nawet gdy to oznacza rzucenie czaru na początku jego tury? Czy gracz może na siebie zagrać Zakrzywienie Czasu po rozpoczęciu swojej tury nawet wtedy, gdy nie rzucał kością dla określenia liczby Obszarów, o które się przesuwa jego Poszukiwacz? Czy gracz może rzucić na siebie czar, który wyciągnął, np. Uzdrowienie? Czy gracz może zatrzymać wyciągnięte przez siebie karty Przedmiotów np. Różdżkę Zniszczenia, Magiczny Pas lub Przyjaciół? Czy gracz może wykorzystać korzystne dla niego Zdarzenia, Nieznajomych lub Miejsca, określone przez karty, które wyciągnął?
   Jak to działa? Czy można "naginać zasady", które się różnią od instrukcji na kartach?

Odpowiedź: *Każdą kartę wyciągniętą z Puszki Pandory wykorzystuje się oddzielnie i dlatego ataków się nie łączy. Zagranie karty Przygód na innego Poszukiwacza jest równoznaczne z wyciągnięciem jej przez niego. Wszystkie karty Czarów należy wykorzystać przed następną turą. Jeżeli na początku swojej tury gracz ma nadal jakieś karty Czarów, musi je odrzucić. W pozostałych przypadkach przyjmuje się ogólne reguły gry. Gracze mogą zagrywać na siebie dowolne karty Czarów. Przyjmuje się ogólne reguły gry i zdrowy rozsądek.*

NOWE GRY FIRMY SFERA

ŻETONY I PLANSZA DO WYCIĘCIA

Korpus Herman Göering	I/1 PGR 1HG	II/1 PGR 1HG	I/2 PGR 1HG	II/2 PGR 1HG	I/PzR 1HG	II/PzR 1HG	I/1 AR 1HG	I/2 AR 1HG
Rozp 1HG	Sap 1HG	b.panc HG	Sap HG	177 b.dz.szt.	I/2 AR HG	I/1 AR HG	II/1 AR HG	II/2 AR HG
I/3 RA 1HG	Rozp 2HG	11/1 BPanc	12/1 BPanc	4PLDG/12 5	LRSR/12 5	WR/12 5	Sap 5	I/1 1

rewers

sklеić awers